LES MARAIS CORROMPUS DE LA SOMME

Retranscription d'une partie par forum du jeu de rôle *Inflorenza*

Écrit par Naamshub, MarcusS, Tyxu

Le Voyageur :

Alors que Le Voyageur armé de sa fidèle canne arpente les marais de la Somme, les fumerolles de gaz toxiques s'élèvent autour de lui. Il doit maintenir sa vieille écharpe sur son nez pour ne pas rendre son maigre repas du matin.
Il sait qu'au delà de ces marais se trouve une montagne et que sur cette montagne une forteresse religieuse millénaire a été érigée: Le Mur Païen…
Il avance péniblement et soudain il aperçoit du coin de l'œil une chose qui sort de l'eau putride: un tentacule noirâtre et agile s'apprête à lui saisir la jambe. Le Voyageur pousse sur ses jambes et donne tout ce qu'il a pour échapper à la chose.
Enjeu: s'en sortir indemne Échec: Blessures. Phrase(s) utile(s): Voyager hors des sentiers battus
Lance 1d12

3

Le Voyageur ne parvient pas à échapper au tentacule et il doit lutter contre le Horla, frappant de sa canne. La créature le blesse à la jambe et il saigne abondamment. Il titube, après avoir mis a chose en fuite, jusque sur une zone de terre un peu plus sèche pour récupérer.
Jet d'un dé de souffrance pour connaître le thème de la phrase liée à la blessure
Lance 1d12

9

(Science) La gangrena fatalis s'installe comme un cancer au cœur de mon genou.

Le Gamin Crasseux :

Le gamin regarde la scène caché dans les broussailles, il se demande comment réagir.

Jet d'un dé pour connaître le thème de ma première phrase :
Lance 1d12
(1): Total = 1

(Folie) Je veux aider le voyageur par tous les moyens.

C'est un garçon sauvage, qui a déjà vu la grangrena fatalis tuer sa famille, il ne veut plus voir les gens souffrir. Il est sale et recouvert de terre, il sent aussi mauvais que le marais. Cependant le voyageur voie dans son regard une grande compassion.
Il s'approche en tendant une écorce d'arbre formant un récipient qui contiens une sorte de cataplasme, il le tend au voyageur tout en lui montrant de l'autre mains sa blessure.

Le Voyageur :

Ici tu peux soit décider qu'il y aura un conflit. Par exemple est ce que le cataplasme va guérir le voyageur ou alors avoir des effets secondaires. Ici comme le conflit implique un autre personnage, tu dois avoir son accord mais si tu choisis cette option, je te donne mon accord.

Tu peux jeter 1 dé pour ta phrase "aider le voyageur" et je veux bien t'aider avec ma phrase "j'ai la gangrena fatalis" puisque une phrase négative permet aussi de donner un dé. Cela fait donc un total de deux dés.
Ou alors tu estimes que tout se passe bien et que les deux personnages deviennent juste amis suite à cette première rencontre et tu jettes un dé pour obtenir une nouvelle phrase sans qu'il y ait de conflit.

Le Gamin Crasseux :

Comme c'est un début, je vais éviter de nous faire perdre des phrases, donc pas de duel.
Je lance le dé pour choisir un thème :

Lance 1d12

(9): Total = 9

C'est donc pour la science : J'ai des connaissance médicales grâce à mes parents qui étaient soigneurs.

Le voyageur accepte de se faire soigner, le cataplasme calme suffisamment la blessure pour que le voyageur puisse suivre le gamin jusqu'à sa cabane. Cette dernière est située sur zone moins marécageuse, à l'abri d'un grand arbre caché par le brouillard.

Elle est petite, juste ce qu'il faut pour le gamin, mais elle contiens quelques livres de botanique et de médecine, biens illustrés, ainsi que quelques ustensiles plutôt bien entretenus.

Ils y passent la nuit, le gamin continuant à soigner la jambe du voyageur. Au matin, la blessure n'est pas totalement guérie, mais cette dernière ne lui fait plus mal et la gangrène ne se propage plus.

Je te laisse prendre des initiatives le temps de prendre mes marques. Et puis, j'imagine que ton personnages doit se poser des questions.

Le Voyageur :

"Je te remercie jeune homme pour ton aide. Serais-tu l'un de ces rebouteux des légendes ? Peux tu parler aux plantes et déchaîner les esprits du sang ? Je désire me rendre loin dans l'Est: il existe une montagne sacrée sur laquelle repose un dieu ancien qui pourra répondre à mes questions et me dire où je dois me rendre ensuite. Ma jambe me fait encore assez mal et j'aurais bien besoin de ton aide précieuse. Veux tu m'accompagner pour rencontrer un dieu ?"

Et sur ces paroles, Le Voyageur, encore fiévreux, s'endort et fait un rêve prémonitoire sur l'aventure qui s'annonce:
Lance 1d12

11

(Pulsions) Dans mon rêve, mes mains sont maculées de sang...

Le rêve du Voyageur est agité, il court dans la forêt, il tente d'échapper à une foule qu'il entend dans le lointain. Il reprend son souffle en s'appuyant à un mur étrange, gravé de symboles anciens et c'est là qu'il voit sa main, rouge de sang. Son autre main est également maculée de sang et il comprend qu'il a accompli un acte horrible mais que bientôt la vengeance de la foule va s'abattre.

Le Gamin Crasseux :

Le gamin fait des signes de têtes ponctués de : "Honhon !" Visiblement, il ne comprend pas bien le terme de rebouteux et le fait de pouvoir parler aux plantes le fait sourire.

Lorsque le voyageur lui parle de partir, il fouille dans ses livres et lui montre une illustration représentant un grand temple, d'un signe de tête et des yeux emplis de larmes, il répond oui.

Pendant le reste de la soirée et toute la nuit, une atmosphère de plus en plus étouffante empli la petite cabane. Au petit matin, en sortant de la maison, c'est l'arbre lui même qui semble avoir dépérit.

Lance 1d12

(8): Total = 8

Religion : Soutenu par l'âme de sa mère, une shaman qui le protège.

Ils prennent la direction de l'est, le garçon connais bien le marais et ses pièges, ils le traversent sans danger notoire alors qu'un corbeau semble les suivre dans le ciel.

Le Voyageur :

Encore fiévreux, Le Voyageur s'appuie sur sa canne et sur le jeune garçon pour parcourir les étendues marécageuses. Ils parviennent le soir dans la ville de Soissons. La légende raconte qu'un Graal magique y a été brisé jadis par un homme fou. Ils parviennent dans un bosquet sacré. Une petite chapelle en ruine abrite quelques mystiques en robe de bure.

"Hola les moines, accorderiez vous l'hospitalité à deux voyageurs fatigués ?"

Le chef des moines, un homme robuste de 50 ans, prend la parole :

"Le petit peut entrer avec son oiseau noir car il est un guérisseur mais toi, tu portes le Mal en toi et tu briserais nos précieux récipients avec tes mains de sauvage"

Conflit: Persuader les moines de me laisser dormir dans leur chapelle. Enjeu: me faire bastonner et jeter dehors, en proie aux bêtes sauvages. Phrases utiles:mon rêve de mains ensanglantées (défaut) et la gangrène qui représente le Mal = 2 dés. Avant de jeter, j'attends de voir si le jeune garçon veut m'aider ou s'opposer à moi dans le conflit. Je le laisse donc faire le jet de dé total selon sa décision. Attention, si le garçon prend parti pour Le Voyageur, il risque le même enjeu, à savoir se faire également bastonner et chasser par les mystiques.

Le Gamin Crasseux :

Le garçon s'approche du voyageur, il le tire par la main, montrant bien aux moines qu'il veut le faire entrer avec lui. Son regard est dur et franc.

Je participe au conflit car "Je veux aider le voyageur par tous les moyens.", quitte à me faire ruer de coups. Tu as 1 dé de plus.

Le Voyageur :

Lance 3d12

12, 8, 11

Le regard fiévreux du voyageur, ses mains tremblantes et le regard farouche du jeune garçon font plier la rigueur des mystiques. Leur chef baisse les bras alors que l'orage se met à gronder :

"Bon entrez vous mettre au sec, nous avons fait le serment d'asile et, tout monstre que vous êtes, vous y avez droit également."

Le Voyageur et Le Gamin Crasseux, accompagné de son corbeau, pénètrent dans la chapelle.

Des lits de fortune parsèment l'endroit. Des étagères moisies renferment des dizaines de récipients de toutes formes et tailles: anciennes canettes rouillées, casques de guerre, carapace de tortue, pot de chambre... Deux moines montent la garde devant ces étagères, armés de bâtons renforcés. Dans le fond de la chapelle, un ancien vitrail représente un ange de feu terrassant un dragon bleu mais une partie de l'image a été brisée et la pluie battante s'insinue par le trou, formant une flaque sur le sol de pierre...

Le Voyageur s'approche d'une table sur laquelle se trouve quelques vivres et demande s'il peut se restaurer, le chef des mystiques donne son accord d'un signe de tête.

Suite au superbe jet ci-dessus, nous avons deux dés de puissance que je vais garder et je ne garde pas le dé de souffrance.
Jet pour les dés de puissance:
Lance 2d12

12, 5

5 : (Égrégore) Je laisse cette phrase au Gamin qui visiblement fait de la magie.

12 : (Chair) Je me rends compte que j'ai vraiment des mains colossales.

Tout en mangeant un poulet à la table, Le Voyageur médite sur ses mains qui ont tant effrayé le moine, il n'avait jamais réalisé leur rugosité et l'impression de patte d'ours qu'elle donnait. Il tente d'arracher un os de poulet et fait craquer la volaille sous ses gros doigts, effrayant quelque peu le jeune mystique en face de lui...

Le Gamin Crasseux :

Donc (Égrégore) Je manipule la mémoire des gens par la pensée.

Inconsciemment, le gamin a réussit à pénétrer l'esprit du moine, lui rappelant son serment.

Une fois à l'intérieur, lui aussi profite du repas, il s'arrête régulièrement pour regarder son compagnon d'infortune se goinfrer.

Ensuite, il sort ses livres de son sac et compare les illustration avec ce qu'il y a sur les étagères, il n'a pas oublié la blessure du voyageur.

Ne pouvant pas bien voir, il montre ses livres à l'un des moines et lui demande de l'aider, ce qu'il fait avec un respect envers les connaissances du garçon.

Donc j'aimerais soigner définitivement la jambe du Voyageur, mais je ne suis pas vraiment sur de ce que je vais trouver dans leurs réserves, ni à quel point mon compagnon est infesté par la Gangrena Fatalis.

Conflit : je soigne la blessure du voyageur. Enjeu : la blessure empire au point de devoir lui couper la jambe.

J'utilise "Je veux aider le voyageur par tous les moyens" et "j'ai des connaissances médicales grâce à mes parents qui étaient soigneurs". Soit 2 dés.

Veux-tu de ce duel et est-ce que ton personnage m'aide ?

Le Voyageur :

Le Voyageur est sombre, il a bu du vin de messe, beaucoup trop, et son humeur est noire. Sa moustache porte encore des résidus de viande et son regard est hagard. Il divague, une voix murmure dans sa tête, elle lui parle des choses horribles et merveilleuses qui résident sous la surface et la voix sera son guide s'il veut explorer ces territoires monstrueux. Le Voyageur sourit à cette idée folle...
Quand Le Gamin et les moines viennent le déranger avec des outils et potions étranges, Le Voyageur se sent acculé. La douleur dans son genou le lance et le rend très nerveux, un moine approche un peu trop et de ses énormes mains, Le Voyageur l'envoie voler. Il renverse la vaisselle, saute sur la table et se prépare à résister face à ce piège sournois...

Donc ici, Le Voyageur va s'opposer à toi, il ne veut pas qu'on le soigne. Je rajoute une détail à l'enjeu: La gangrène s'insinue en lui et affecte sa personnalité. Au final le conflit est donc: Maîtriser Le Voyageur et soigner sa jambe définitivement et correctement VS Les outils sont détruits dans la lutte, il faut amputer mais la gangrène a déjà affecté l'esprit du Voyageur.
Le Voyageur utilise: La gangrène de son genou, ses grosses mains et son désir de découvrir des lieux en dehors des sentiers battus: 3d
Lance 3d12
6, 1, 3

Tu vas peut être vouloir utiliser des phrases en plus pour gérer la situation comme ta faculté de contrôler les pensées par exemple. Je te laisse choisir et décrire comment tu emploies tes phrases et puis faire ton jet.

Le Gamin Crasseux :

Face au comportement du voyageur, le gamin n'a plus le choix, sa volonté a son paroxysme, il essayer de le calmer par la pensée, il sent la volonté de sa mère l'épauler dans cette bataille.

Je fais donc un tapis et utilise mes 4 phrases.
Lance 4d12
(3+6+5+1): Total = 15

Je te laisse m'indiquer qui à gagner le conflit.

Le Voyageur :

Alors si on analyse les jets, les deux camps obtiennent un dé de sacrifice. Ce que disent les règles :

En cas de conflit duel, si les deux joueurs sont donnés gagnants :

Avantage à celui qui a le plus de dés de sacrifice.

Si égalité = avantage à celui a le plus de dé de puissance.

Si égalité = avantage à celui a le plus de dé de souffrance.

Si égalité = avantage au joueur qui a déclenché le duel.

Donc ton camp l'emporte puisque tu as 3 dés de souffrances et moi 2 seulement. Tu vas devoir donc raconter comment se résout la scène. Comme on a chacun un dé de sacrifice on devra chacun éliminer une de nos phrases pour expliquer ce qu'on a perdu dans ce conflit. Le Voyageur va perdre la phrase sur la gangrène, ce qui est approprié. Je te laisse imaginer ce que Le Gosse a sacrifié et trouver une explication à ce sacrifice.

Le Gamin Crasseux :

Bien, je ne savais pas comment compter avec le 1 dé de sacrifice qui élimine les autres dés.

Malgré toute la folie qui consumait le voyageur, le gamin, aidé par les moines, arrive à le maîtriser. Une fois allongé sur la table et calmé, il peut entreprendre le curetage de la plaie et enlever la moindre portion de gangrène. Il devra marcher avec une canne pendant un certain temps, mais il n'y a plus de risque de maladie. La connexion avec sa mère lui a permit de prendre de l'assurance, il comprend la nature de son héritage. Mais il perd aussi son inconscience et comprend que l'on ne peut aider un homme, qui ne veut pas se sauver lui même.

Je barre " Je veux aider le voyageur par tous les moyens."

Le Chasseur :

Assis dans l'ombre, à l'abri des regard, une personne regarde avec une grande attention et un intérêt croissant la scène qui se déroule sous ses yeux et ces deux

principaux protagonistes : un garçon à la crasse et à l'odeur marquées et un homme boiteux au corps marqué par un long voyage.

Jet d'un dé pour connaître le thème de ma première phrase et m'aider à déterminer mon personnage :
Thème
Lance 1d12
(12): Total = 12

Chair : Je veux retrouver l'homme qui ma balafré (lié à la phrase : Voyager hors des sentiers battus - dois-je rajouter que l'homme est en fuite dans la forêt de Millevaux pour mieux coller à la phrase ?).

L'homme, grand, sombre, inquiétant, sort finalement de l'ombre, qui semble être sur lui comme une seconde peau, un voile masquant les détails de son visage, lorsque les moines délaissent les lieux et le blessé. Il toise du regard pendant quelques instants le boiteux et l'enfant. Puis d'un infime mouvement, semble se détendre et s'adresse à eux d'une voix grave et profonde mais qui parait étrangement douce.

"Il est rare de rencontrer des voyageurs par les temps qui courent et en ces lieux étranges. Tout comme vous j'erre en ces terres et cherche des compagnons de voyage. Plus pour me divertir que pour me protéger. En cela c'est moi qui vous aiderait."

Pas de conflit pour le moment, je passe directement à ma 2ème phrase.
Thème
Lance 1d12
(1): Total = 1

Folie : Une pointe de folie se lit dans les yeux de l'homme.

Le garçon s'avère muet et l'homme sombre dans l'inconscience à peine le Chasseur a-t-il prononcé ses paroles. Sans un mot, le colosse va s'attabler avec le petit. La patience n'est pas son fort mais il fera exception cette fois-ci.

Fin de l'instance.

Le Voyageur :

Le Voyageur s'endort une fois de plus, la sinistre voix le quitte peu à peu remplacée par une voix grave et profonde, l'image d'un colosse se forme devant lui avant qu'il ne sombre dans le néant.

"Merci fiston de m'avoir sauvé encore..."

Le Voyageur presse le bras du Garçon pour appuyer ses dires.

À son réveil, quelques heures plus tard, l'orage gronde toujours dans la nuit et l'humidité ambiante est si élevée que les pages des livres du gamin se racornissent.
Le Voyageur va s'attabler auprès du Gamin et du Colosse. Le Voyageur remarque alors son visage horriblement balafré qui contraste avec son rire de stentor

"Avant de sombrer, j'ai cru comprendre que vous désiriez nous accompagner, je ne sais pas si Le Gamin vous a déjà parlé de notre quête ? Nous allons retrouver un dieu perdu dans une montagne à l'Est d'ici. Peut être pourra t il vous rendre votre visage d'antan ? Je n'ai rien à vous offrir que cette quête, mes histoires quant au Gamin, il est un faiseur de miracle et m'a déjà, par deux fois, ramené des portes de la Mort. Alors si cela vous va nous partirons demain matin, dès que l'orage sera calmé"

Le Voyageur récupère un peu et va juste jeter un dé neutre :
Lance 1d12
12

(Chair) La cicatrice sur ma jambe est une carte indescriptible pour le moment.

Tout en dégustant une boisson indéfinissable offerte par les moines, Le Voyageur observe le travail du Gamin sur sa jambe malade. Les lignes et les courbes ensanglantées se mêlent aux points de suture pour indiquer quelque chose mais quoi ???

Le Gamin Crasseux :

Le gamin profite du repas, et alors que le voyageur regarde sa blessure, il fixe le chasseur dans les yeux.

Maintenant qu'il est conscient de son pouvoir, il aimerai savoir ce qu'il a dans la tête en voyant ses souvenirs les moins enfouis, ceux qui le hantes régulièrement.

Bon, si tu veux tu peux essayer de me contrer, tout en sachant que je suis mué ou alors tu me laisses regarder.
J'attends ta réponse pour clore l'instance ou lancer le duel.

Le Voyageur :

Ça peut être intéressant comme premier conflit. Quand on établit un conflit, on établit aussi ce qu'il se passe en cas d'échec. En général, dans le cas où un personnage joueur veut appliquer un effet sur un autre personnage joueur, un échec signifie un retournement de situation. Par exemple dans ce cas ci, Le Gamin pourrait être confronté à l'esprit aguerri du Chasseur et c'est ce dernier qui pourra sonder les pensées du Gosse.

Donc Le Chasseur et Le Gamin, mettez vous d'accord sur l'Objectif et l'Échec avant de jeter les dés.

En ce qui concerne Le Voyageur, il va rester neutre dans ce conflit, il et trop absorbé par sa jambe.

Le Chasseur :

Pour la suite on va partir sur un conflit, ça pimentera les choses !

Pour la contrepartie, je propose plutôt que le Gamin ne voit qu'une suite d'images très confuses de mes pensées qui le remplissent d'effroi/d'horreur.

Le Voyageur :

Ok pour "résister" à l'intrusion mentale du Gamin, je pense que ta phrase: une pointe de folie dans le regard peut intervenir pour représenter le fait que sonder ton mental instable peut être dangereux. Tu peux donc jeter un dé. On verra ensuite combien obtient le Gamin.

Le Chasseur :

Ok c'est ce que je pensais faire.

Conflit
Lance 1d12
(10): Total = 10

Le Gamin Crasseux :

Pour ma part j'utilise 2 phrases :
-(Religion) Soutenu par l'âme de sa mère, une shaman qui le protège.
-(Égrégore) Je manipule la mémoire des gens par la pensée.
Lance 2d12

2
12

Comme j'ai un dé de puissance mais pas le chasseur, je gagne le duel.

Comme j'ai envie d'avoir un pouvoir, je décide de perdre ce conflit. Je relance les 2 dé pour pouvoir choisir un thème à ce pouvoir :
Lance 2d12

3
7

Ce qui me donne le choix entre Nature et Clan.

Je choisis le thème Nature et mon pouvoir sera :

Je communique avec les animaux et ils font ce que je leur demande.

Pendant que le gamin essaye de lire les pensées du chasseur, il se retrouve confronter à des visions d'horreurs, il se bat contre un homme avec un visage d'ours, puis cet ours grandit, des tentacules poussent sur son corps, il n'a même plus rien d'un ours, c'est un Horla.

Clignant des yeux, le visage du gamin blanchi, la peur se lit sur son visage, il n'ose même plus regarder le chasseur en face.

Une fois le repas fini, alors que chacun range ses affaires pour le départ, il voit une souris, il aimerait bien la caresser, mais cette dernière commence à fuir. Par la pensée, il lui demande de le rejoindre, ce qu'elle fait, il la caresse et elle se faufile dans ses vêtements.

Le Voyageur :

Résultat des courses: Le Gamin décide de céder la victoire au Chasseur et gagne un pouvoir lié soit à la nature soit au clan. Le Chasseur doit également tirer un dé de souffrance pour représenter la conséquence de ce conflit pour son personnage. Une fois que cela est fait Le Gamin décrit ce qu'il s'est passé au final et ensuite Le Chasseur peut prendre son instance.

Le Chasseur :

Petite question sur les règles qui n'a aucun d'impact sur l'issue du conflit : lorsque l'on a un seul dé de sacrifice, celui-ci tue tous les autres donc normalement Le Gamin Crasseux n'aurait-il pas du ne lancer qu'un seul dé pour déterminer le thème de son pouvoir ?

Le Voyageur :

Non il est spécifié dans les règles avancées que, lorsque l'on choisit de prendre un Pouvoir, on relance tous les dés de sa main pour avoir un plus large choix de thèmes donc il fallait bien jeter deux dés comme cela a été fait.

Je te laisse écrire une phrase de souffrance liée à la Religion et puis tu peux lancer ton instance.

Le Chasseur :

Thème de souffrance
Lance 1d12
(8): Total = 8

(Religion) J'ai été torturé par des disciples du culte des Horlas.

Alors que l'homme sort de sa torpeur, le Chasseur l'écoute lui raconter leurs histoires. D'un simple hochement de tête il montre que cela lui convient.

Tout en poursuivant son repas, le Gamin crasseux se met alors à le fixer et à le dévisager. Non pas tout à fait, seul ses yeux semblent l'intéresser. Lorsque tout

d'un coup le garçon devient blanc comme un linge, le colosse comprend et un sourire barre son visage ravagé.

"Gamin, il ne faut pas jouer avec le feu, celui-ci fini toujours pas vous brûler."

Se levant alors de table, l'homme se dirige vers les ombres qui l'ont vu apparaître et se tournant vers ses nouveaux compagnons de voyage avant de disparaître dit : "Je vous retrouverais ici même demain matin à l'aube."

Fin d'instance sans conflit
Lance 1d12
(6): Total = 6

(Société) La prochaine étape de notre voyage nous amènera dans la bourgade de Visalis

Dans les ombres le Chasseur se couche. Sa main parcours les cicatrices de son visage et il sait qu'il trouvera bientôt son bourreau. À Visalis.

Le Voyageur :

Le lendemain matin, une fine pluie embourbe toujours la région... Sale temps pour voyager mais pourtant il faut partir. Le Voyageur a subtilisé durant la nuit un des récipients sacrés aux moines: un crane évidé de chien. Il s'en servira comme offrande pour le dieu et peut être pour recueillir son sang. Il consulte une dernière fois la carte sur sa jambe avant de prendre la route, accompagné du Gamin et de sa ménagerie constituée à présent d'un corbeau et d'une souris espiègle. Le Sombre Chasseur ferme la marche, ses mains posées sur ses armes pour parer à toute éventualité.

Après quelques heures de marche, ils parviennent à une intersection et un ancien panneau routier rongé par la rouille indique plusieurs directions dont Reims vers l'Est et une mystérieuse bourgade, Visalis, vers le sud. Une tête de mort a été taguée à coté de ce nom.

Le Voyageur consulte sa carte en musant une chanson d'enfant :

"La carte est formelle, Reims est la direction vers le dieu."

Il tape ses bottes crottées avec sa canne et se remet en marche vers l'Est.

J'interromps ici mon récit car j'imagine que l'on va avoir un conflit avec Le Chasseur... Le Chasseur peut déjà mettre dans sa réponse les différentes phrases qu'il va utiliser comme arguments pour faire valoir son point de vue et on va voir si le Gamin prend parti pour l'un ou l'autre camp aussi.

Le Chasseur :

Effectivement on va entreprendre un conflit.

Je vais utiliser ces 2 phrases dans un 1er temps :

- (Chair) Je veux retrouver l'homme qui m'a balafré.

- (Société) La prochaine étape de notre voyage nous amènera dans la bourgade de Visalis.

Si le Gamin prend parti pour le Voyageur, j'utiliserais aussi cette phrase :
- (Folie) Une pointe de folie peu ordinaire se lit dans les yeux du Chasseur.

Le Voyageur :

Alors que Le Voyageur prend le chemin de Reims, Le Chasseur se retourne vers la direction de Visalis.

« On va par là ! C'est notre prochaine étape et on ne discute pas ! »

Pour appuyer ses dires, il toise le groupe de sa face ravagée, Le Voyageur déglutit, impressionné... Mais se reprend.

« Désolé mon cher, mais ma carte est formelle, c'est par Reims que nous irons. Il est vrai que cette tête de mort présage d'aventure et de découverte mais néanmoins il nous faut suivre Le Chemin qui est Tracé ! Et s'il faut vous faire entendre raison aussi tôt dans notre expédition, je suis votre homme. »

Le Voyageur dit cela en retroussant ses manches, il pose sa canne sur le bord du chemin et se met en position de boxe, affichant ses énormes mains...

J'emploie donc 3 phrases: mes grosses mains, la carte sur ma jambe et voyager loin des sentiers battus qui, ici, joue comme un défaut.

Persuader Le Chasseur
Lance 3d12

9
1
6

Le Gamin Crasseux :

Le gamin n'as pas d'avis sur la question, il laisse les deux hommes s'affronter.

Le Chasseur :

Partir vers Visalis
Lance 2d12

1
8

Le Voyageur :

Le Voyageur est sensé gagner puisque l'on a tous les deux 1 dé de sacrifice mais j'ai plus de dés de souffrance. Cependant, je vais concéder la victoire et développer un Pouvoir. En fait, j'ai bien envie de voir ce qui nous attend à Visalis ! Je laisse donc au Chasseur le soin de décrire comment il parvient à me convaincre, quelle phrase il sacrifie dans l'opération et notre départ vers la ville de Visalis.

Développement d'un pouvoir
Lance 3d12

12
1
2

1:la Folie: Aussi servile qu'un chien...(Pouvoir)

Se préparant au combat, le regard du Voyageur change soudain. Il se met à baisser la tête, à prendre une posture défensive face au Chasseur. Il se met presque à genou et implore de manière convaincante son pardon.

« Pardon, Maître, de vous avoir offensé, d'avoir oser mettre en doute votre jugement supérieur... Je ne suis qu'un infirme qui divague parfois, nous irons ou bon vous semble et je vous suivrai comme votre ombre... »

Le Voyageur s'approche lentement, espérant une caresse apaisante de la part de son Maître... Le crane de chien dans le sac du Voyageur vous observe de ses orbites creuses, est ce là sa malédiction pour avoir été dérobé ou bien le châtiment divin des mystiques ??

Le Chasseur :

Le Chasseur est surpris par la réaction du Voyageur. Un instant il pense qu'il va devoir se battre et ça lui plaît. L'instant d'après, le Voyageur se comporte comme un chien, sa volonté brisée par l'appel du sang qui se lit dans son regard torturé, ... et ça ne lui plaît pas.

Mais cela sert ses intérêts et il décide de passer outre, d'ignorer l'attitude du voyageur.

Il fait beaucoup de concessions ces derniers temps, la compagnie des hommes lui est décidément fâcheuse. À moins que les vestiges et les maux du passé disparaissent en lui comme dissipés par une légère brise.

Je barre la phrase (Religion) J'ai été torturé par des disciples du culte des Horlas.

Sans un mot, il s'en retourne donc en direction de Visalis, sûr que les autres le suivront maintenant.

Le Gamin Crasseux :

Le chemin qu'ils prennent, quelque peu emprunté, ils croisent plusieurs passants équipés de charrettes tirées par des bœufs faméliques.

Plus ils s'en approchent et plus les gens ont l'air tristes, un couple s'arrête même

un instant pour les encourager à rebrousser chemin. Mais lorsqu'il croise le regard du chasseur, il s'enfuie effrayé pour de bon.

Je vais m'arrêter là, je ne suis pas très inspiré et je laisse le Chasseur nous présenter la ville.

Lance 1d12

12

C'est donc la chair : Peu à peu, je me transforme en animal.

Depuis un moment déjà, le gamin passe son temps à se gratter, des poils commencent à lui pousser au visage.

Le Chasseur :

La ville est crasseuse, pauvre et triste comme les gens croisés de manière fuguasse tout du long du chemin que nous avons emprunté.

Le Chasseur est soulagé d'arriver, lui qui cherchait la compagnie des hommes pour faire voyage, se retrouve à la tête d'une ménagerie.
Il sait pourtant que le plus dur va commencer pour lui. L'homme qu'il recherche se trouve entre les murs gris de cette petite bourgade puante.

L'heure n'est toutefois pas encore à la vengeance, la traque viendra bientôt mais pour le moment il a besoin de repos afin de retrouver ses forces érodées par la longue marche qui l'a mené jusqu'ici.

Il s'engage donc avec son étrange troupe dans une rue torturée autant que boueuse au bout de laquelle ils finissent par trouver ce qui ressemble le plus à une auberge en ces lieux inhospitaliers.

Lance 1d12

(3): Total = 3

(Nature) Tout ce que touche l'homme se met à pourrir.

Le Chasseur après avoir décrotté ses chausses et enlevé ses gants, pousse la lourde porte en bois à la peinture écaillée par le temps. A son contact celle-ci commence à pourrir, nécrosée comme la chair du Voyageur et le Chasseur se souvient.

Rapidement il gante de nouveau ses mains maudites et finalement entre dans les ombres dévoilées ...

Fin de mon instance.

Le Voyageur :

L'arrivée de la ménagerie intrigue les occupants de l'auberge. Le patron, un petit homme à tête de fouine, dévisage le Chasseur puis retourne à ses fourneaux. Un petit chien assis sur un banc dresse les oreilles. À cote de lui, une femme tournant le dos à la porte. Elle a de longs cheveux roux, semble fort belle et jeune.
Dans le fond, près d'une grosse cheminée, une bande de types peu recommandables se réchauffe en pariant au bras de fer. Un son mélodieux dénote dans cet endroit rustique: un superbe oiseau bleu chante au centre de la pièce dans sa cage rouillée.

Le Voyageur va servilement tirer une chaise pour que son maître puisse s'asseoir à une table un peu à l'écart. Se faisant, il analyse un peu mieux la jeune fille qui leur tourne le dos et son petit chien. La fille semble réparer une horloge qu'elle a posée sur la table devant elle. Le Voyageur se lèche les babines, se recoiffe, lisse sa moustache et fait une révérence vers Le Chasseur.

« Je reviens, Maître, je vais nouer connaissance avec cette mécanicienne qui pourra sûrement nous être utile ! »

Il chuchote au Gamin :

« Si tu pouvais m'aider à gérer le chien au cas où... »

Il se rend donc comme un prince à la table de la jeune fille et s'assied face à elle. Il distingue alors ses yeux blancs, les yeux d'une aveugle...

« Hum... pardon... de vous déranger. Je suis un nouvel arrivant et je souhaitais trouver un guide pour agréer mon périple. J'ai vu que vous étiez une scientifique aussi me suis je dis que vous pourriez m'aider en cela ? »

La jeune fille a interrompu son ouvrage et serre dans sa main un tournevis

acéré... De plus, son petit chien se met à grogner... Le Voyageur retrouve ses instincts canins et le regarde d'une façon étrange.

Conflit: Le Voyageur tente de devenir ami avec la jeune fille Échec: Le chien attaque et mord et un coup de tournevis pourrait se perdre... J'emploie "Servile comme un chien" et mes grosses mains si jamais le chien devait attaquer. Faites vos jets de dés si vous voulez m'aider ou vous opposer à moi.
Séduire la fille
Lance 2d12

1
8

Le Gamin Crasseux :

Le gamin suis le voyageur, il s'agenouille auprès du chien et commence à le regarder dans les yeux.

J'utilise "je communique avec les animaux et ils font ce que je leurs demande."
Lance 1d12

2

Le Chasseur :

Trop absorbé par les hommes disputant leur duel de bras de fer, je ne m'occupe guère des manœuvres du Voyageur.

Le Voyageur :

Ce qui nous fait deux des de sacrifice donc ils contaminent tout ce qui fait 3 sacrifices. Le Voyageur va donc sacrifier 2 phrases: ses grosses mains et le rêve de ses mains ensanglantées. Je donne un sacrifice au Gamin. À lui de justifier cette perte dans la scène.

Le Gamin s'assoit auprès du Voyageur et entame un dialogue silencieux avec le chien. Ce dernier semble se détendre tout comme sa maîtresse. Le petit chien monte sur la table et Le Gamin ainsi que Le Voyageur le caressent doucement. L'aveugle sourit et prend la parole :

« Visiblement, Toto vous aime bien, c'est bon signe. Il adore les caresses quand on les prodigue avec des mains douces, des mains d'enfant. »

Le Voyageur contemple à nouveau ses grosses mains, comment a t il pu penser qu'elles pouvaient tuer ou causer la mort: ses mains sont apaisantes en réalité et il les pose sur le bras de la jeune femme qui rougit quelque peu.

« Mademoiselle, cela faisait longtemps que je n'avais vu tant de beauté en ce triste monde. Nous partons rencontrer un dieu avec mon maître et un enfant prodige. Il faudra marcher longtemps mais, si vous venez avec nous, ce dieu pourra accomplir l'un de vos souhaits et peut être vous guérir ? »

Prochaine instance pour Le Gamin.

Le Gamin Crasseux :

Plus le gamin utilise ses pouvoirs, plus le lien avec sa mère s'atténue.

Je barre : Soutenu par l'âme de sa mère, une shaman qui le protège.

Le gamin s'éloigne de la table, le petit chien à l'air de vouloir le suivre mais d'un signe de la mains il le renvoie à sa maîtresse. Il s'approche de la cage rouillée et écoute l'oiseau chanter. Puis il cesse pour lancer des notes plus ou moins chaotique, jusqu'au moment où l'oiseau parvient à sortir des syllabes, puis des mots et enfin il parle réellement d'une voix chantante :

" J ... Je ... pa'le ... je parle ... Je dois accompagner l'enfant. "

Le tavernier les regarde, surpris. Mais en voyant le regard du gamin, il cède à sa requête.
Lance 1d12
6-Société

Je rajoute la phrase : (Société) Je peux parler à travers un oiseau.

Fin d'instance, au chasseur.

Le Chasseur :

Le Chasseur observait discrètement les hommes grossiers, frustres et crasseux à l'image du bourg depuis quelques minutes. Il s'apprêtait à détourner le regard lorsqu'il remarqua sur la main de l'un d'eux un tatouage revenu du fin fond de sa mémoire.

Le Chasseur se leva doucement, discrètement, et délaissant ses deux compagnons de route se dirigea droit vers les hommes. La lueur de folie dans ses yeux brillait encore plus ardemment qu'à ses heures les plus sombres : La traque avait repris.

Pris dans leur duel, les hommes ne le virent pas arriver toujours envelopper par les ombres qu'il était. La voix de stentor du Chasseur les pris au dépourvu, mettant en exergue leurs peurs enfantines cachées au plus profond de leur âme.

"Où se cache-t-il ? Dites le moi et vous aurez la vie sauve. Taisez-vous et vous mourrez."

Je vais faire un conflit simple. Objectif : découvrir où se trouve l'homme que je recherche. Contre-objectif : une bagarre se déclenche entre les hommes et moi. Est-ce que cela vous convient ?

Le Gamin Crasseux :

La gamin est trop occupé avec l'oiseau pour aider le chasseur.

Le Voyageur :

Le Voyageur fait les yeux doux à une aveugle mais cela ne l'empêche pas de flairer un danger. Son maître est seul face à une bande de malfrats. Il se lève pour le soutenir. Il se place derrière lui pour bien faire comprendre au groupe de sales types qu'il faudra lui passer sur le corps avant qu'il ne touche à son maître bien-aimé.

Le Voyageur utilise son pouvoir "Servile comme un chien" donc potentiellement il peut obtenir un sacrifice si nécessaire... Encore faut-il que Le Chasseur accepte l'ide du Voyageur. Si c'est le cas, jette un dé en plus que prévu.

Le Chasseur :

J'utilise les 2 phrases suivantes :
- (Chair) Je veux retrouver l'homme qui m'a balafré.
- (Folie) Une pointe de folie peu ordinaire se lit dans les yeux du Chasseur.

Je prends bien évidement toute aide disponible
Lance 3d12

12
9
1

Je barre la phrase : (Société) La prochaine étape de notre voyage nous amènera dans la bourgade de Visalis.

Pendant un court instant, les hommes sont prêts à se battre. Loyaux envers leur chef. Mais face à la folie qui habite les 2 hommes en face d'eux, ils se ravisent. Peu d'homme oserait affronter un tel feu intérieur.

Le plus grand d'entre eux, le premier à avoir serré les points pour se battre, celui au tatouage, se met alors à bredouiller : « i ... il est parti ... il nous a laissé ici le temps de se rendre à ... » Le dernier mot est prononcé dans un souffle :

« ... Reims. »

Doucement le Chasseur enlève ses gants, l'un après l'autre. Il se penche tout aussi doucement vers l'homme.

"Merci mon ami."

Il lui touche alors l'épaule de sa main nue, et l'homme se met soudain à hurler de douleur, couvrant le chant de l'oiseau, puis se tord de douleur au sol alors que son corps se met à noircir et qu'une odeur infecte de décomposition l'entoure peu à peu.

Tournant le dos, aux hommes figés sur place par la peur et par l'horreur, le Chasseur se dirige vers la sortie en s'adressant au Gamin et au Voyageur.

"Prenez tous ce dont vous avez besoin, nous partons."

Fin de l'instance

Le Voyageur :

Son maître a été très clair: prenez tout ce dont vous avez besoin ! Parfait ! Le Voyageur passe donc du coté du bar et embarque quelques bouteilles d'alcool, quelques viandes froides, des pommes de terre puis il voit les épices qui rehausse le goût, il veut en prendre mais La Fouine s'interpose et ne veut pas céder ses précieuses épices. Le Voyageur aboie et grogne comme un dément et La Fouine lui cède ses épices d'une main tremblante. Ensuite Le Voyageur s'approche de la jeune aveugle :

« Gente dame, nous partons, prenez mon bras. »

Et ainsi le groupe qui s'agrandit de plus en plus prend la route de Reims. Le Gamin a libéré l'oiseau bleu qui sera désormais son interprète. Ce dernier vole à quelques mètres du groupe, le corbeau semble s'éloigner de plus en plus mais pour quelle raison ? Le petit chien Toto gambade joyeusement dans les fourrés sur le bord du chemin. Le Voyageur est très heureux d'avoir le jeune aveugle à son bras et il lui raconte ses aventures précédentes, il invente bien entendu la plupart des exploits et actes de bravoures et la jeune aveugle n'est pas dupe mais cela lui donne tout de même le sourire.

Le groupe fait un bon repas et Le Voyageur boit plus que de raison.

En fin de journée, le groupe parvient dans un champ de maïs mort, un vieux moulin à vent grince dans le soleil couchant.

Un lieu chaleureux…

« Maître, cela me semble un bon endroit pour bivouaquer non ? Petit, peux tu demander à ta ménagerie de monter la garde cette nuit ? »

Le Voyageur pénètre dans le moulin et déplace des caisses et des sacs en toile de jute pour créer un semblant de dortoir pour tout le monde, il réserve tout de même un oreiller de farine pour le Maître et place une planche dans un coin pour se créer son petit espace intime. Il compte y attirer la jeune aveugle pour pousser un peu plus loin leur début de relation.

Pas de conflit, Le Voyageur va y aller comme un gentleman avec la jeune aveugle
Lance 1d12
4-Corruption

(Corruption) Le Voyageur est un véritable bourreau des cœurs.

Après quelques histoires salaces et quelques rires de la jeune aveugle, des bruits un peu plus intimes se font entendre derrière la planche en bois qui cache le jeune couple. Le Chasseur lève es yeux au ciel et fait signe au Gamin qu'il est grand temps qu'il s'endorme...

Le Gamin Crasseux :

Bien, je vais commencer par faire un jet.
Lance 1d12
4-Corruption

Le pauvre gamin a beaucoup de mal à comprendre ses compagnons de voyages, surtout le chasseur, il porte le germe de la folie corruptrice, il suffit de regarder ce pauvre voyageur.

D'ailleurs ce dernier est bien étrange, autant son âme est petite en compagnie du chasseur, autant elle est grande en compagnie de cette jeune femme.

En arrivant au moulin, le gamin commence par faire connaissance avec la faune locale, mais ils ne sont pas très nombreux. En pénétrant l'esprit de sa souris, il y voit une grande peur, il y voit une chouette, alors il grimpe en haut du moulin et là, majestueuse, pleine de force, elle lui laisse entrevoir en elle. Le gamin voit dans sa mémoire, il ressent le bonheur de voler, la joie de parcourir le monde et battant des ailes. Puis, là le gamin entrevoie ce qu'il cherchait, une grande créature, une créature féroce, puissante. Un ours.

Il laisse donc sa grande amie vaguer à ses occupations pour la nuit, lui demandant de surveiller les environs pendant leur sommeil.

Une fois en bas, il fait la connaissance d'autres habitants du moulin, de puces des farines, ces créatures ne lui offre pas grand chose à sa vue, mais il leur fait comprendre qu'il pourraient trouver de la nourriture sur le corps du chausseur. Il sourie de sa duplicité, s'il ne peut encore l'affronter, il fera en sorte qu'il ne dorme pas tranquille.

Au matin, le Gamin prend l'initiative, il prend contact avec un aigle et ce dernier les guides a travers la campagne, jusqu'à une forêt.

Pour ma phrase : (Corruption) La force de l'ourse monte en moi.

Le Chasseur :

L'homme a mal dormi mais son humeur est joviale lorsque le soleil transperce enfin la brume. Il est sur une piste, la meilleur depuis bien longtemps. Reims.

Ses compagnons restent une énigme pour lui. Le Voyageur atteint d'une folie encore plus profonde que la sienne mais fidèle. Et l'enfant, indéchiffrable, incompréhensible, différent.
Il ne s'en formalise guère, ceux-ci sont juste une étape, une parenthèse éphémère dans sa propre quête de justice. De vengeance.

Le chemin qu'ils suivent est monotone à travers des champs qui se ressemble tous, guidés par le gamin qui semble ici comme chez lui. Une incongruité de plus à son égard.

Lorsqu'ils arrivent finalement à l'orée d'une forêt, le Chasseur est aux aguets. Une impression fugace, une prémonition.

Ils pénètrent toutefois dans ses contreforts broussailleux, aux plantes agrippantes et piquantes.

Après quelques pas, le soleil livide qui les accompagnait jusqu'à présent disparaît, masqué par les frondaisons épaisses de la forêt.
Thème
Lance 1d12
2-Mémoire

(Mémoire) les esprits des Ombres se souviennent de moi et me protègent.

La sensation de danger se fait soudain plus forte, comme une voix venue du plus profond de moi, un cri.

Et soudain s'écartent les fougères et les basses branches des arbustes mourants sur un ours géant, sombre comme la mort, un monstre comme rarement il n'a été vu …

Fin de mon instance

Le Voyageur :

Face à ce monstre quasiment légendaire, toute la troupe se fige de terreur à l'exception notable de l'aveugle qui ne comprend pas ce qui se passe, du petit chien qui se met à grogner et du Gamin qui sourit étrangement mais cela Le Voyageur ne peut le voir trop occuper à méditer à 100 à l'heure sur sa prochaine action...
Il faut sauver l'aveugle, il faut sauver le Maître, il faut sauver Le Gamin qui l'a si souvent ramener des portes de la mort: si quelqu'un doit mourir pour sauver le groupe, ce sera donc Le Voyageur. Il fait une rapide prière, embrasse lentement la main de la jeune aveugle :

<murmure:> « Il y a un ours gigantesque à quelques mètres de nous, surtout ne bougez pas ma douce, je vais l'attirer plus loin. Je vous garde dans mon cœur. Vous aussi maître. Et toi aussi Gamin, encore merci pour tout. »

Le Voyageur repense à la carte mystérieuse sur sa jambe, il sourit, il a fini par comprendre: elle n'indique pas un lieu, elle indique des gens, une famille, la fin de la solitude. Et que ne ferait on pas pour sa famille ?

Il entame une course effrénée en passant à quelques mètres de la bête, hurlant et menaçant pour l'attirer à sa suite...

Conflit: attirer l'ours loin du reste du groupe, se faire rattraper et probablement mourir Échec: Énerver l'ours sans le faire bouger, mettant les autres un peu plus en danger. Le Voyageur utilise le bourreau des cœurs (sauver la fille), servile comme un chien (son maître) et la carte sur la jambe (il a enfin compris la signification).

Si vous désirez l'aider ou vous opposer à lui en proposant une autre alternative, dites le et jeter les dés. Le meilleur jet indique l'alternative que l'on suivra. Vu que j'utilise mon pouvoir, je garde encore l'option de transformer des scores en sacrifice.

Attirer l'ours
Lance 3d12

12
10
9

Le Gamin Crasseux :

Je suis contre, j'utilise "Je manipule la mémoire des gens par la pensée", "Je communique avec les animaux et ils font ce que je leurs demande (Pouvoir)" et "Je peut parler à travers un oiseau." Et je suis prêt à utiliser mon pouvoir s'il le faut.
S'il y a échec de la part du voyageur : l'ours s'en prend uniquement au chasseur.

Voila que tout s'emballe, le gamin ne comptait pas tomber sur l'ours si vite. Il essaye donc de lui intimer l'ordre d'attaquer le chasseur et uniquement lui, ensuite il s'exprime à travers l'oiseau pour supplier le chasseur de les protéger et tente de faire perdre au voyageur sa serviabilité auprès du chasseur.

Lance 3d12

6-Société 11-Pulsion 5-Égrégore

Je ne sais pas si cela est viable, car normalement comme c'est l'instance du voyageur, je ne suis pas sur de pouvoir m'en prendre au chasseur, à moins de basculer en mode conflit généralisé.

Et pour Le Chasseur, comprends bien que je ne tient pas absolument, en tant que joueur, à me débarrasser de ton personnage, c'est le déroulement de l'intrigue qui fait que mon personnage s'en prend au tien.

Le Voyageur :

En attendant la réponse du Chasseur, voici le résultat des courses pour le moment:
possibilité 1: Le Voyageur attire l'ours et sauve le groupe (1 pouvoir/2 souffrances pour le moment, comme c'est l'instance du Voyageur, cette possibilité l'emporte en cas d'égalité)

possibilité 2: L'ours ne va attaquer que Le Chasseur (1 pouvoir/2 souffrances pour le moment)

possibilité 3: L'ours ne suit pas Le Voyageur et devient furieux, menaçant tout le groupe.

En ce qui concerne les conflits entre personnages, il n'y a pas de souci. De toute manière si un conflit quelconque affecte votre personnage vous avez toujours votre mot à dire pour réévaluer ce qu'il adviendra en cas d'échec. Par exemple, le Gamin Crasseux ne peut pas décréter que l'ours tuera Le Chasseur sans l'approbation du Chasseur. De plus, si on tente d'affecter un autre personnage, il faut accepter un retour de bâton. Le Chasseur peut donc décréter une nouvelle possibilité de type: "L'ours refuse le contrôle du Gamin et s'en prend à ce dernier".

Je vous propose de jouer ce "combat" en plusieurs tours avec une gradation dans la violence: on va jute voir pour le moment si l'ours devient agressif et qui sera sa cible. On pourra ensuite jouer une scène de lutte éventuelle et une scène de mise à mort éventuelle si cela vous va.

Le Chasseur :

Pas de soucis, ça me va très bien comme approche !

Pour le reste, je suis ok sur l'approche en plusieurs steps proposées par Le Voyageur. On pourrait même envisager la 2ème step dans l'instance du Gamin.

De mon côté, je vais aider le Gamin sur le 1er (et même le 2ème à priori) step.

L'homme s'avance au devant de l'Ours. Il est le protecteur, il est le chasseur, il est le Chasseur et il ne laissera à personne d'autre le soin d'affronter la bête.

Son regard est braqué dans celui de l'animal, ses pieds se campent dans le sol et ses armes sortent de leurs fourreaux.

D'un cri puissant de sa voix de ténor, il harangue le monstre de muscles, de crocs et de griffes.

J'utilise (Folie) Une pointe de folie peu ordinaire se lit dans les yeux du Chasseur.
Lance 1d12
(11): Total = 11

Le Voyageur :

Ce qui fait que l'option du Gamin l'emporte avec 2 puissances et 2 souffrances. Je jette les dés et je repartis à chacun :
Puissance:
Lance 2d12
12-Chair 11-Pulsions

Chair : pour Le Chasseur.
Pulsions : pour Le Gamin.

Souffrance:
Lance 2d12
10-Amour 12-Chair

Chair : Pour Le Voyageur.

(Chair) L'ours m'a labouré le bras.

Le Voyageur a donc entamé sa course folle pour attirer la bête, cette dernière réagit de manière fulgurante et envoie sa patte puissante qui projette Le Voyageur contre un arbre, le sang s'écoule de la plaie sur son bras. Le monstre va pour l'achever mais soudain hésite et se retourne vers le reste du groupe. Le Voyageur lève un bras impuissant, il n'est pas parvenu à sauver sa famille... Mais Le Chasseur, terrible, s'interpose face au Gamin et à l'aveugle. Ses yeux brillent et l'ours semble se hérisser, se dresse sur ses pattes arrière et s'apprête à lutter à mort avec Le Chasseur dans un duel en tête à tête, folie meurtrière contre folie meurtrière...

Le Chasseur :

Ma phrase : (Chair) Mes armes ont soif de sang.

Le Voyageur :

Note au Gamin: choisis ta phrase de puissance et ensuite entame ton instance, j'ai terminé pour cette première manche de combat.

Le Gamin Crasseux :

Je commence par la phrase alors : (pulsion) " Le gamin fait tout pour arrêter la corruption de la pestilence."

Désignant le chasseur du doigts, alors que sa main prend la forme d'une patte d'ours et que l'oiseau bleu annonce de sa voie chantante :
<chante:>"♪♫♪ Pourquoi avoir frappé ses malheureux de ta pestilence ... ♪♫♪"
Le gamin commence à grandir, ses vêtements trop petits se déchires. Le regard du chasseur fixe le gamin.
<chante:>"♪♫♪ Ils n'avaient aucunes chances, pire ils ont soufferts mille maux ... ♪♫♪"
Une toison noir recouvre son corps. Par moment, le chasseur a les yeux dans le vague, son esprit occuper par les images envoyées par le gamin.
<chante:>"♪♫♪ Je dois éliminer le mal qui corrompt ta chaire et ton âme ... ♪♫♪"
Maintenant vous faites face à un ours en colère. Les images de l'ours qui hantent le chasseur se superposent au visage du gamin.
<chante:>"♪♫♪ Quitte a devoir mettre fin a ta vie. ♪♫♪"

Une chance que la demoiselle ne peut voir, car l'incongruité de la situation aurait de quoi rendre fou : les paroles de colères annoncée d'une voix que l'on dirait issue d'un ange et le gamin si attendrissant se transformant en bête féroce et les membres d'un même groupe qui décide de s’entre-tuer.

Conflit : l'ours et le gamin tue le chasseur.
Échec : l'ours et le gamin se fond tuer.
Phrases :
- (Égrégore) Je manipule la mémoire des gens par la pensée. > j'essaye ainsi d'affaiblir le chasseur en occupant son esprit.
- (Nature) Je communique avec les animaux et ils font ce que je leur demande. (Pouvoir) > je lui ordonne d'attaquer le chasseur.
- (Chair) Peu à peu, je me transforme en animal > La transformation en ours me donne la puissance pour vaincre le chasseur.
- (Pulsions) Le gamin fait tout pour arrêter la corruption de la pestilence. > Quitte à vouloir tuer un homme alors que cela va à l'encontre de ses principes.

Ce qui me fait 4 dés dont un pouvoir.
Lance 4d12

10
2
3
7

Le Voyageur :

Le Voyageur, fortement affaibli par sa blessure au bras, croit délirer: Le Gamin serait il un Horla ? Les paroles de l'oiseau font également sens à ses oreilles: il est vrai que son maître porte le germe de la corruption en lui également et pourtant... pourtant tous ces monstres forment sa famille à présent et il fera tout pour apaiser cette haine. Il se dresse lentement sur ses jambes, le sang coule de son bras et il se rend au centre du conflit. Si ils veulent tant s'entre tuer , ils devront d'abord lui passer sur le corps, il espère vraiment qu'ils n'en feront rien...

J'emploie la blessure au bras qui lui donne un coté pathétique et pitoyable, capable d'attendrir ses compagnons + la carte qui représente désormais l'union du groupe. En cas de réussite: Les assaillants font la paix ou au moins une trêve pour discuter. Échec: Le Voyageur meurt (enfin le vainqueur décidera...) également sous les coups du plus sauvage de ses compagnons...
Faire cesser le combat
Lance 2d12

2
12

Le Chasseur :

Pas sûr de comprendre qu'elles sont mes options : puis-je aider le Voyageur à atteindre son objectif ? Dois-je uniquement me focaliser sur le conflit avec le Gamin ?

On ne peut pas vraiment non plus parler de Conflit de masse car les conflits sont liés et la réussite d'1 entraînerait l'annulation de l'autre.

Le Voyageur :

Comme je vois les choses, tu peux t'opposer au Gamin dans une lutte à mort, soit tu peux aider Le Voyageur à calmer le conflit. De toute manière, la mise à mort

entre Le Gamin et Le Chasseur doit être validée par toi vu que cela implique ton personnage, tu peux si tu le veux diminuer l'intensité du conflit. Ainsi un échec ne signifierait pas la mort mais une blessure permanente ou juste une blessure grave pour le vaincu. Fais ton choix et ensuite jette les dés.

Le Gamin Crasseux :

Tel que je le comprend, si tu ne modifies pas ma proposition :

Si le voyageur mène sur chacun d'entre nous, il calme le jeu.

Si c'est le chasseur qui mène sur chacun d'entre nous, tu tues le gamin ainsi que le voyageur (ou autre chose pour le voyageur si tu veux).

Si c'est moi, le gamin tue le chasseur et le voyageur (ou autre chose pour le voyageur à ma convenance).

Mais tu peux proposer autre chose comme conflit. Personnellement, si le gamin meurt, je créerai un nouveau personnage.

Le Chasseur :

Pour essayer de simplifier les choses en un seul conflit et d'atténuer les conséquences de sa résolution, je propose :
- Victoire du Gamin
=> Chasseur : blessure permanente
=> Voyageur : blessure grave
- Victoire du Chasseur / Voyageur
=> Ours : mort
=> Conflit Chasseur / Gamin : apaisé

Qu'en pensez-vous ?

Le Gamin Crasseux :

Donc le voyageur soutient le chasseur, très bien. Par contre, comme c'est mon instance, le chasseur perdra une mains comme c'est elle qui a affecté le client de l'auberge. Ce sera suffisant pour apaiser la pulsion du gamin et lui faire reprendre son calme.

Si c'est ok, tu peux annoncer tes phrases en jeu et lancer tes dés.

Le Chasseur :

Ok, dans ce cas je vais utiliser les phrases suivantes :
- (Folie) Une pointe de folie peu ordinaire se lit dans les yeux du Chasseur.
- (Mémoire) les esprits des Ombres se souviennent de moi et me protègent.
- (Chair) mes armes ont soif de sang.
Lance 3d12
3-Nature 9-Science 2-Mémoire

A priori on a gagné mais je vais renoncer à la victoire pour prendre un pouvoir. Ça vous semble bon ?

Le Gamin Crasseux :

Effectivement, logiquement vous menez avec 2 dès de sacrifices contre 1, j'attends l'avis de notre MJ et ses directives, je suis perdu pour savoir qui perd une phrase (chacun une je crois) et qui regagne une phrase (moi au moins une).

Le Voyageur :

Bon résumons: Le Chasseur cède sa victoire au Gamin pour obtenir un pouvoir. Donc le Chasseur rejette 3 dés pour avoir le thème de son pouvoir. Le Gamin l'emporte avec un dé de sacrifice, il doit donc supprimer l'une de ses phrases et expliquer comment sont blessés Le Voyageur et Le Chasseur. Théoriquement, vu que je suis dans l'équipe du Chasseur qui a cédé la victoire, je ne gagne ni ne perd de phrase mais je peux modifier ma blessure au bras pour refléter la blessure grave que je subis suite à notre échec, j'attends l'avis du Gamin. Quant au Chasseur, il serait bon que son pouvoir reflète le fait qu'il perde un bras dans le combat (à voir selon les thèmes que Le Chasseur va tirer)

Le Chasseur :

Jet pour le pouvoir
Lance 3d12
7-Clan 10-Amour 11-Pulsion

Pouvoir : (Clan) J'ai perdu une main mais j'ai gagné une famille.

Le Gamin Crasseux :

Je perd : - (Chair) Peu à peu, je me transforme en animal.

Tout se passa très vites sous les cris affolés de la jeune fille.

D'abord l'Ours chargea en rugissant, obéissant à l'injonction du Gamin, il se contente de le maintenir à terre. Le pauvre voyageur n'a que le temps de lever son bras pour se protéger des griffes de la bête. Alors que le chasseur enlève son gant et tend sa mains en direction de l'animal, le Gamin lui saute dessus tout crocs dehors, et lui arrache l'avant bras dans son élan.

Là, le membre du chasseur dans sa gueule, les yeux larmoyant de l'enfant dans le visage du grizzli regarde le chasseur, exprimant tout l'incompréhension de sa propre folie.

<pense:> « En effet, comment reprocher au chasseur son comportement alors que l'on vient de se comporte comme une bête, comment lui en vouloir pour ses actes, alors que c'est la vengeance qui le guide ? »

Reprenant sa forme normale au fil de ses pensées, le bras tombe détruit par sa propre pestilence. Le garçon le regarde, puis reprenant ses esprits, il chasse l'ours et se précipite sur le moignon du chasseur. Alors qu'il allait tenter de réduire l'hémorragie avec un linge, il fait face à un moignon racorni par le mal qui habite le chasseur.

Il se relève, récupère son sac et se dirige vers le voyageur tout en sortant de quoi nettoyer et soigner son bras.

Non, il ne peut se permettre de perdre encore le contrôle de son être, en voulant devenir l'ours, plus que son enveloppe charnelle, c'est son esprit qui l'a possédé.

Au tour du chasseur.

Le Chasseur :

L'homme pleurait. La souffrance l'avait traversé mais la souffrance avait disparu.
L'homme pleurait. Le bonheur l'avait envahi et le bonheur était resté.

Il pleurait d'avoir perdu sa main.
Il pleurait d'avoir trouvé sa famille.

L'homme pleurait devant le dévouement du Voyageur. Offrant sa vie pour protéger la sienne. Tel un frère.
L'homme pleurait devant le courage du Gamin. Offrant sa chair pour délivrer la sienne. Tel un fils.

Il pleurait en souvenir de sa vie d'avant.
Il pleurait en imaginant sa vie future.

L'homme pleurait de n'avoir jamais connu la Dame. Invisible à ses yeux et pourtant tellement belle.
L'homme pleurait de n'avoir jamais écouté les animaux. Mort à ses yeux et pourtant tellement vivant.

Doucement l'homme enlève son gant, le seul qu'il lui reste, puis tout aussi lentement il se penche vers le Gamin.

"Merci mon ami. Merci Fils."

Puis tout aussi précautionneusement, il se dirige vers le Voyageur.

"Merci mon ami. Merci Frère."

Il est le Chasseur, il est le protecteur. Et dorénavant il protégera sa famille.
Lance 1d12
1-Folie

(Folie) Je suis prêt à tout pour protéger ma famille.

Fin de mon instance.

Le Voyageur :

Suite à cette violence, le groupe passe quelque temps à panser ses blessures sous les bons soins du Gamin et de l'Aveugle.

Ils reprennent ensuite le chemin de Reims. Même si le Chasseur s'est apaisé quelque peu, il sait que l'homme qui l'a défiguré réside en ces murs. Saura t il tempérer ses humeurs ?

Pour accélérer le voyage, le groupe se rend sur les rives de l'Aisne, un fleuve impétueux qui passe par Reims. Sur les indications de l'oiseau bleu, le fleuve est en vue en fin de journée. Armé d'un seul bras, le Chasseur parvient tout de même à aider Le Voyageur à couper de jeunes arbres pour confectionner un radeau alors que Le Gamin cherche de la nourriture et que la jeune aveugle prépare un feu pour passer la nuit.

Le lendemain matin, après une nuit de sommeil calme, la petite troupe embarque à bord du radeau de fortune et la descente du fleuve peut commencer.

Les eaux sont relativement calmes mais soudain un passage de la rivière est un peu plus tumultueux et comprend des rochers. Le groupe va devoir tenter de les éviter sous peine de se retrouver à l'eau... Le Voyageur tient fermement le gouvernail malgré son bras encore blessé. Il hurle à son maître et à la jeune femme qu'il aime de bien s'accrocher. D'un regard appuyé, il dévisage le Gamin, signe devenu classique pour ce dernier: ses pouvoirs occultes seraient fortement appréciés pour sauver l'équipe...
Avant d’entamer une manœuvre complexe, Le Voyageur tente de se souvenir son dernier séjour sur un bateau…

Le Voyageur va utiliser son bras blessé (défaut), le bourreau des cœurs, la servilité et son habitude de voyager loin des sentiers battus.
Négocier les rapides
Lance 4d12
8
2
10
12

Le Gamin Crasseux :

Avant d'arriver aux rapides, le gamin est prévenu par un Héron, se dernier essaye de les guider vers les zones les moins dangereuses.
Il parvient aussi à capter l'attention de gros poisons : 2 - 3 silures de plus de 1m50 tentes de pousser le bateau dans la bonne direction.
Tout en écoutant les animaux il indique au voyageur, à travers l'oiseau bleu, la direction à prendre.

J'utilise :
- (Nature) Je communique avec les animaux et ils font ce que je leur demande. (Pouvoir)
- (Société) Je peux parler à travers un oiseau
Lance 2d12

12
2

Le Voyageur :

Ceci nous fait donc 2 sacrifices qui contaminent tout donc 6 sacrifices ! Je vais en prendre 2 et en donner 2 au Gamin. Les 2 derniers, je demande au Chasseur si il veut bien les prendre mais il n'est pas obliger puisqu'il n'a pas pris part au conflit. Si il les refuse, j'aurai donc 4 phrases à sacrifier...

Je vais déjà perdre la blessure au bras car ce tour de force démontre que malgré cette blessure, je suis encore capable de bonnes prouesses physiques.
Je vais également perdre mon envie d'explorer hors des sentiers battus car quitter les chemins s'avère souvent dangereux !

Le Chasseur :

J'accepte de prendre 2 dés de sacrifice à ma charge.

Je supprime les phrases suivantes :
- (Nature) tout ce que touche l'homme se met à pourrir.
- (Chair) mes armes ont soif de sang.

Les eaux tumultueuses chahutent fortement les marins sur leur embarcation de fortune. Un choc soudain et violent fait perdre momentanément l'équilibre au Chasseur qui se retrouve aspergé par l'eau de la rivière emportant avec elle les armes du Chasseur et lavant ses plaies.

Le Gamin Crasseux :

Je perds :
- (Égrégore) Je manipule la mémoire des gens par la pensée.
- (Pulsions) Le gamin fait tout pour arrêter la corruption de la pestilence.

Après les derniers événements, le gamin se rend compte qu'il est vain de perdre son âme pour une obsession. Aider sa famille, avoir quelqu'un a sauver a quelque chose de toute suite plus matériel.

Le Voyageur :

Après toutes ces péripéties, l'embarcation parvient tranquillement, en fin de journée, sur les quais de la ville de Reims.

La plupart des édifices sont en ruine mais il reste encore quelques vestiges de la fabuleuse cathédrale.

Le petit groupe vaque dans les rues sous le regard souvent méfiant des passants.

Fin de mon instance.

Le Gamin Crasseux :

Il finissent par trouver une auberge acceptant le gamin et son oiseau.

Pendant le repas, ils entendent parler d'un hospice qui aurait besoin d'aide. Le gamin ne sais pas trop quoi faire, il irait bien donner un coups de mains, mais il ne peut se résoudre à laisser partir ses compagnons sans lui.

Plus tard, ce sont des rumeurs au sujet d'un monastère, des moines honorerait un dieu de sacrifice, ces derniers se promèneraient nu pieds, ils seraient capables de miracles en tout genre, ils seraient notamment capable de faire repousser les membres ou de redonner la vue aux personnes de leurs congrégations.

Ou encore, il y aurait un arbre dont les racines seraient en train de se répandre dans toute la ville, au grand damne de la population qui serait incapable d’arrêter cette plante qui s'attaque aux fondations des bâtiments.

Bon, en fait je n'ai pas beaucoup d'inspiration pour ce soir, du coup je vous donne des pistes.
Lance 1d12
2-Mémoire

(Mémoire) Des souvenirs de mes parents refont surface.

Pendant la nuit, le gamin se souvient de sa mère en train de replanter un arbre, le clocher de la cathédrale faisant teinter ses cloches.

Le Chasseur :

Après une courte nuit censée porter conseil, ils se lèvent tous matinalement afin de décider de la suite de leur voyage, de leur périple, ... de leur vie.
Le Chasseur est partagé entre son désir, non son besoin, de retrouver l'homme qui l'a charcuté et l'envie tout aussi intense d'aider ses compagnons à accomplir leurs destinées.

Finissant la maigre pitance à moitié rassie, à moitié pourrie de leur petit déjeuné sans avoir pour autant réussi à se décider, il décide de faire confiance à ceux-ci. Leur choix sera son choix. Et leur marche en avant reprendra.
Lance 1d12
11-Pulsions

(Pulsions) Je dois aider mon prochain.

Quand soudain, une envie irrépressible s'empare de moi.

"Avant de faire le mal, j'ai besoin de faire le bien, nous devons absolument aider les gens dans le besoin ! Le reste attendra !"

Le Voyageur :

Alors qu'ils passent non loin de la cathédrale pour quitter ensuite la ville, le groupe surprend un attroupement de badauds aux portes de l'édifice. D'énormes racines d'arbre ont déformé la chaussée en ces lieux et la rue n'est accessible qu'aux piétons, les charrettes ne pouvant emprunter cette avenue en si mauvais état. Quelque trous béants permettent le passage d'un homme de forte taille et

justement c'est devant l'un de ces trous que les badauds, alarmés, tiennent conseil, parmi eux plusieurs congrégations religieuses: certains portent un habit rouge cousu de flammes, semblent hargneux et porter des antiques lance-flammes. Les autres, habillés de clair, parlent d'une voix douce.

« Bande d'incapables, ils ont pris la Relique et nous ne pouvons pas monter une expédition pour aller la chercher, pourquoi ne pas nous avoir prévenu plus tôt ? »

, déclare l'un des hommes en rouge.

L'homme en blanc, se retourne vers notre petit groupe et déclare :

« N'ayez crainte car voici venus les prophètes : Le Muet, Le Manchot, L'Aveugle et Le Boiteux. Ils sont ceux qui partent dans les Ténèbres pour nous ramener la Lumière. »

Le Voyageur se retourne pour voir si le vieux sage blanc parlent de quelqu'un d'autre mais visiblement non. Un cercle s'est formé autour du petit groupe et le petit chien commence à grogner faiblement... Il va tenter donc d'en apprendre un peu plus sur leur tâche divine avant de partir au casse pipe. Il fait quelques courbettes à l'assemblée, baise les mains des prélats, quelques clins d'œil malicieux aux femmes et déclare, tout en relevant sa jambe de pantalon :

« En effet, brave peuple de Reims nous sommes bien les 4 envoyés dont vous parlez, cette carte sacrée en ma chair nous a mené jusqu'à vous et il est écrit ici en tout petit que vous devez à présent nous équiper et nous indiquer l'objectif ultime de notre quête ! »

Toute aide sera la bienvenue !
Tirer les vers du nez aux religieux
Lance 3d12

2
5
4

Le Gamin Crasseux :

Le gamin est curieux et se demande pourquoi les blancs se laissent faire ainsi par les rouges.

Il est aussi très méfiant, se demandant jusqu'où cela pourrait aller. Mais, jouant le jeu du voyageur, il fait descendre l'oiseau bleu sur son épaule et lui fait déclamer :

<chante:>"♪♫♪ Peuple de Reims, laissez nous vous aider. ♪♫♪"

Donc, 1 dé :
Lance 1d12
12

Le Chasseur :

Pour ma part, je vous laisse faire. Je veux bien aider les gens mais leur parler faut pas déconner non plus !

Le Voyageur :

Un dé de sacrifice : je supprime « servile comme un chien ».

La foule entoure bientôt le groupe, les mains des fidèles nous touchent pour nous adorer, la moindre parcelle de nos corps entre en contact avec la dévotion de la populace, on nous porte en triomphe et le crane du chien tombe du sac du Voyageur, se brisant au sol. Le Voyageur réalise soudain à quel point il est un héros merveilleux, il semblait l'avoir oublié. Quand la foule repose les membres du groupe sur la plus haute marche de la cathédrale, ces derniers dominent leur public tels des acteurs de théâtre.

Un vieux mystique tape dans ses mains et des vivres et du matériel, notamment quelques lance flammes, sont amenés au groupe tandis que le vieil homme relate :

« Chers émissaires de Dieu, les Princes noirs, les vils descendants du Roi fou qui brisa le vase il y a bien longtemps, brigue depuis belle lurette notre Graal. Ils ont profité de la nuit pour venir avec leur meute de chiens morts nous dérober la vasque qui amène la vie. Ils s'en sont ensuite retournés dans les entrailles du Frêne Sacré. Les légendes racontent qu'ils se repaissent des cadavres et des mourants et doivent résider sous le cimetière. Il craignent les flammes tels les Nosferatus d'Irlande. Suivez donc la carte sur votre genou et ramenez nous notre Graal. Nous sommes vos éternels serviteurs... »

Et là-dessus, la foule se prosterne mais le groupe éprouve tout de même un certain malaise face à tant de responsabilité…

Fin de mon instance.

Le Gamin Crasseux :

Le groupe parvient à s'éloigner de la foule, profitant qu'il fasse jour pour rejoindre le cimetière.
Alors le garçon propose :

<chante:>"♪♫♪ La souris va essayer d'en savoir plus. ♪♫♪"

Effectivement quelques minutes plus tard, elle revient mais elle est poursuivie par une bande de rats. La petite troupe ne met pas longtemps pour la repousser.

<chante:>"♪♫♪ Bon, il elle a eu quelques heurtes, mais les cryptes et les tunnels sont envahis. Les rats arrivent à se nourrir la dessous, mais ils ont très peurs des êtres qui y vivent. Par contre, il y a quelques tunnels qui ne sont pas trop empruntés. ♪♫♪"

Le gamin mène la troupe jusqu'à une bouche d'égout, qui effectivement est plutôt calme. Quelques rats quitte la zone sur leurs passage mais c'est tout.

Un peu plus loin, ça se complique. trois chiens rachitiques débarquent, ils sont bien décidés a éliminer les intrus.

Conflit : Nous éliminons les créatures. Échec : les chiens nous repoussent avec perte et fracas.
J'utilise : (Nature) "Je communique avec les animaux et ils font ce que je leur demande." (Pouvoir) pour en retourner contre les autres.
Bon, je n'ai qu'un seul dé, je vais avoir besoin de vous.
Lance 1d12

4

Le Chasseur :

C'est avec un profond plaisir que j'accueille l'arrivée des chiens. Je vais enfin pouvoir reprendre mon rôle de protecteur. Et ce pour ma nouvelle famille.

J'utilise les 2 phrases suivantes :
- (Mémoire) les esprits des Ombres se souviennent de moi et me protègent.
- (Folie) Je suis prêt à tout pour protéger les gens que j'aime.
Lance 2d12
1-Folie 5-Égrégore

Le Voyageur :

Que ne ferait pas Le Voyageur pour sauver sa dulcinée de ces monstres ? Il fait écran de son corps, sort le lance-flammes et appuie sur la détente...

J'utilise « bourreau des cœurs » donc
Griller les chiens
Lance 1d12
9

Le Gamin Crasseux :

Nous avons un dé de sacrifice, il tue les autres, nous réussissons le conflit.Comme le chasseur nous à sortit le dé de sacrifice et comme en plus il lui reste le plus de phrase, je lui offre le dé de sacrifice.

Alors que le chasseur sort sa dague et se met au devant pour réceptionner le premier chien en approche, le gamin parvient à contrôler le dernier chien de la bande qui bondit sur celui qui le devançait si bien qu'ils se battent entre eux, laissant le voyageur libre de mettre en route le lance-flammes.
Le voyageur crame les deux duellistes et le voyageur en profite pour repousser son ennemi dans le charnier.

Fin de l'instance. Chasseur, je te laisse supprimer une phrase.

Le Chasseur :

Je barre (folie) Une pointe de folie peu ordinaire se lit dans les yeux du Chasseur.

Sa nouvelle famille avait apaisé le chasseur et de se battre pour elle lui a permis

de retrouver une sérénité qu'il n'avait plus connu depuis des années. L'avait-il déjà connu réellement d'ailleurs ? Il ne s'en souvenait plus.

Alors que le petit groupe s'enfonçait de plus en plus profondément sous terre dans la noirceur et la puanteur des égouts.

À chaque pas venait son lot d'horreur.
Des cadavres d'animaux à moitié dévorés.
Des blattes, cafards et rats tous plus gros les uns que les autres survivant dans un déchaînement de violence et de rage.
Des champignons, mousses, lichens pourrissants et dégorgeant un liquide saumâtre.

Et tout autour du boyau, des racines noires et tortueuses parcourues de veinules suintantes de sang épais et corrompus.

Bien que nul n'imaginait cela possible, l'immonde puanteur s'amplifia encore de l'odeur de cadavres en voie de putréfaction à tel point que la dame fut prise de hauts-le-cœur et de vomissements.

Et au loin, le bruit de chants impurs et terrifiants, produit d'une folie à faire pâlir même le plus courageux des hommes, même le Chasseur, ... même un fou.

Regardant ses compagnons, le chasseur voulut s'assurer de leur détermination à poursuivre plus en avant dans cette quête qui les menait droit à la mort, à leur mort.
C'est alors qu'ils entendirent un bruit de pas venant dans leur direction. Le bruit de nombreuses semelles ferrées résonant sur le pourtour métallique du boyau.

Tirant ses amis à la suite, le Chasseur s'engouffra dans une cache créée par les ombres portées par les racines, espérant que cela serait suffisant.

Conflit. Réussite : nous parvenons à nous cacher et nous ne sommes pas découvert. Échec : les auteurs du bruit nous voient. J'utilise : (mémoire) les esprits des Ombres se souviennent de moi et me protègent.

J'attends que vous déterminiez si vous utilisez des phrases avant de lancer le dé, cela créera plus de suspens et d'intérêt.

Le Gamin Crasseux :

Étrangement, j'ai l'impression de connaître ces lieux et plutôt bien, je me cache dans un trou j'étais le seul à pouvoir me cacher.

J'utilise "Des souvenirs de mes parents refont surface."
Je te laisse lancer le dé pour moi.

Le Voyageur :

Consultant rapidement la carte sur son genou, Le Voyageur découvre un renfoncement et y entraîne rapidement l'aveugle et son chien.
Cela fait un dé de plus.

Le Chasseur :

Donc 3 dés à lancer.
Lance 3d12
10-Amour 4-Corruption 6-Société

Et c'est un échec. Je laisse à chacun le soin d'écrire une phrase de souffrance.

Ma phrase de souffrance.
Lance 1d12
10-Amour

(Amour) J'ai tué par amour celle que je chérissais par dessus tout.

Alors que les hommes approchaient, la lumière de torches brûlantes comme des feus ardents dans ces ténèbres se fit ressentir, dévoilant peu à peu les membres du groupe dans leurs cachettes.

Il advint rapidement que celles-ci ne leur offriraient aucune protection aux regards des fous qui venaient et le Chasseur décida de sortir de sous les racines pour affronter les arrivants et son destin.

Il était bien campé sur ses pieds ancrés dans le sol en position de combat lorsque la lumière directe de la première torche éclaira le Chasseur et ses compagnons d'infortune.

Fin de mon instance.

Le Voyageur :

Lance 1d12
4-Corruption

(Corruption) La malédiction des mouches.

Est ce dû à son eau de Cologne ou à l'odeur de pourriture qu'il dégage ? Toujours est il que Le Voyageur est suivi depuis leur entrée dans les égouts par un nuage grossissant de mouches bourdonnantes. Par ses mouvements rapides de bras il parvient à les chasser quelques instants mais cette énorme masse grouillante ne facilite pas la discrétion... Aussi lorsque les torches éclairent les renfoncements, il est assez aisé de repérer ce nuage noir et bruissant. Le Voyageur en émerge donc, prêt à en découdre, son écharpe fixée autour de sa bouche afin d'empêcher la pourriture volante de lui entrer dans ses orifices faciaux. La pauvre aveugle est, quant à elle, plutôt dégoûtée de la situation et de son amant.

J'attends que Le Gamin écrive sa phrase et puis je lance mon instance.

Le Gamin Crasseux :

Lance 1d12
12-Chair

Les souvenirs du gamin sont loin d'être le reflet de la réalité, il se prend dans une colonie d'araignées qui le piquent le forçant à quitter sa cachette.

(Chair) S'est fait piquer par des araignées.

Le Voyageur :

Par leur manque flagrant de discrétion, le groupe se fait capturer par les fanatiques princes noirs et emmener dans une cellule. Depuis leur sombre réclusion sous la surface du sol, les prisonniers font la connaissance d'un vieil antiquaire au dentier doré qui partage la même cellule. Ce dernier leur révèle, de son triste sourire lumineux de pierres précieuses :

« Demain, nous passerons sur le bûcher sacrificiel à moins que les gens du village acceptent de payer la rançon pour nos pauvres têtes. Mais pour vous qui êtes les prophètes, le prix sera si élevé que le village devra se saigner à blanc pour vous sauver ! »

Il sourit car il sait que si le village paye pour nos têtes, sa tête à lui pourrait bien s'en tirer également en tant que tout petit supplément. Notre malheur fait un peu de son bonheur... Le Voyageur déprime, entouré par ses mouchettes, il baisse la tête et tente d'attraper la main de sa douce mais cette dernière se libère, dégoûtée par les bestioles intrusives...

Lance 1d12

3-Nature

(Nature) le Voyageur exsude une forte odeur musquée due à la peur de la mort.

Le Gamin Crasseux :

La gamin regarde autour de lui, les souvenirs de son père se superposent à ce qu'il peut voir. Il comprend que son père est venu ici autrefois. À l'époque c'était une simple caverne, un cul de sac dans les innombrables chemins parcourus.
Aujourd'hui, quelques torches émettent une lumière timide, par peur des ténèbres environnantes sûrement. Des chaînes et autres appareils de tortures son fixés aux murs ou trônes sur des étals, comme autant d'ustensiles que l'on pourrait trouver chez un boucher.
La cage est solide, toute de fer forgé, dont la porte est condamnée par une chaîne et un cadenas.
Son bel oiseau bleu siège pas loin, attaché à une racine descendant du plafond. Il ne sera pas évident de se sortir de là.

Voulant profiter du temps de calme tout en se grattant spasmodique l'épaule, il demande à sa souris de visiter les alentours et de lui raconter ce qu'elle voie.

Elle revient au bout de quelques instants et à partir ce qu'elle lui raconte et ses souvenirs qui refont surface, il commence à faire un plan sommaire sur le sol poussiéreux.

D'abord, cette pièce est barrée par une épaisse porte gardée par deux gardes tout aussi solide. Un peu plus loin le couloir se divise en deux, celui de droite mène sûrement vers les cuisines à l'odeur décrit par la souris. D'ailleurs ses souvenirs lui indique qu'il devrait y avoir des dortoirs à côté.
L'autre côté descend encore plus vers les profondeurs. Une porte ferme le passage à une grande salle. La souris n'a pas voulut la traverser, l'air empeste la mort, la moisissure et la corruption.

Lance 1d12

1-Folie

Les piqûres dans son dos lui font si mal, qu'il n'accepte même plus que quelqu'un le touche, il devient distant envers ses camarades.

(Folie) La douleur le fait se renfermer sur lui même.

Le Chasseur :

Le Chasseur tourne en rond.

Pris au piège comme un animal, il est devenu la proie. Et il n'aime pas cela. Il n'aime vraiment pas cela. Une rage froide et meurtrière commence à l'envahir mais il sait que cela ne l'aidera pas et il doit à ses compagnons de rester lucide pour les aider.

Il se concentre un instant, les yeux fermés afin de se ressaisir. Il a déjà été dans des situations semblables et toujours une solution s'est dessinée. Il ne serait plus là s'il en avait été autrement.

Parcourant les solides barreaux, examinant la chaîne épaisse et le cadenas incassable, il comprend que le salut ne viendra pas de là. Il poursuit son étude de la cellule et se rend compte que si les barreaux sont solides, les murs sont eux en piteux état. Rongée par la moisissure, la pierre se décompose sous sa main en poussière.

Les attaches ne céderont pas facilement mais il voit là la seule lumière d'espoir dans ses ténèbres empuanties.
De sa main restante, il attrape fermement les barreaux tout en maudissant l'ours pour lui avoir pris son autre main et commence à secouer ceux-ci d'un mouvement de va et vient d'abord imperceptible, puis léger et enfin de plus en plus marqué.

Conflit simple.
Réussite : les barreaux se désolidarisent du mur et nous pouvons sortir de notre cellule. Échec : les attaches résistent et le bruit attire les gardes à la porte.

2 phrases :
- (Clan) J'ai perdu une main mais j'ai gagné une famille ... et cela me donne plus de force que si je possédais toujours mes 2 mains.
- (Folie) Je suis prêt à tout pour protéger les gens que j'aime ... jusqu'à me tuer à la tâche.

De l'aide ?

Le Gamin Crasseux :

Le gamin s'approche du barreau, il est passablement exacerbé par sa blessure et compte bien passer ses nerfs.

J'utilise (Folie) La douleur le fait se renfermer sur lui même.

Le Voyageur :

Le Voyageur et son essaim de mouches vont aider à la tâche. Les bestioles se concentrent sur toutes les moisissures du mur, les faisant disparaître peu à peu via leur acide buccal et permettant de faciliter quelque peu le travail de sape.

Cela fait donc un dé de plus pour le jet du chasseur.

Le Chasseur :

Nous avons donc 4 phrases dont 1 pouvoir.

Lance 4d12
10-Amour 10-Amour 10-Amour 8-Religion

Que je vais m'empresser d'utiliser, ne voulant pas moisir dans ce cachot plus que de raison !

Pour le dé de sacrifice, je propose de le donner au Gamin si bien entendu celui-ci accepte.

Les barreaux bougent mais ne cèdent pas et le désespoir et la fatigue commencent à s'emparer de nos 3 compagnons de cellules.
Ne voulant pas abdiquer aussi facilement, le Chasseur dans un dernier effort désespéré, donne une ultime secousse en utilisant toute la force qui lui reste ... et silencieusement, comme au ralenti, les barreaux se détachent de la parois de la cellule.

Nos compagnons sont libres, du moins de leur cellule.

Le Gamin Crasseux :

La volonté du chasseur m'oblige à me reprendre. Il n'est jamais bon de s'apitoyer sur son sort.

Je barre : - (folie) La douleur le fait se renfermer sur lui même.

Le Voyageur :

Le petit groupe, enfin libre, déambule discrètement dans les sombres galeries de ce repère souterrain. L'odeur des cadavres et de terre humide prend aux narines tandis qu'un chant guttural se fait peu à peu entendre dans le lointain. Le groupe s'approche lentement, guidé par des ombres dansantes sur les murs et des lueurs de feu.

Le groupe parvient dans une grande salle cérémonielle et se cache rapidement derrière une tenture en velours rouge. Depuis leur cachette, ils contemplent le spectacle: les Princes Noirs habillés de cuirs et latex dansent en cercle, chacun d'eux porte un masque avec un anneau qui est attaché à une chaîne. toutes les chaînes se rejoignent dans les ombres du plafond, formant un étrange manège de chaînes bruissantes, de voix graves et de choc métallique. en effet chaque Prince

porte dans ses mains deux long poignards qu'il entrechoque en rythme avec ses voisins de gauche te droite. Au centre du cercle rituel se dresse un autel de pierre qui était blanche autrefois mais les sacrifices l'ont rougi. Sur cet autel, une jeune femme nue est bâillonnée et attachée, elle tente pourtant de se libérer avec l'énergie du désespoir et on peut noter les larmes qui coulent sur ses joues...

Soudain la musique et la danse s'arrête, un Prince plus grand que les autres, le Roi en personne entre dans la pièce sur son char décoré d'ossement et tire par les sinistres chiens. Il soulève au dessus de sa tête ce qui doit être le Graal que le groupe recherche. Il se rend avec son attelage au centre de la pièce, non loin de la future victime.

La mise à mort est proche...

L'équipe élabore une stratégie de sauvetage/récupération du Graal, caché derrière la tenture. Le Voyageur insiste pour que la fille soit sauvée, après tout nous sommes des gentlemen.

Lance 1d12

11-Pulsion

Phrase : Je suis le chevalier de ces dames.

Je vous propose de découper cette scène en plusieurs étapes pour faire monter la pression.

Fin de mon instance.

Le Gamin Crasseux :

Le gamin trouve qu'il y a beaucoup de monde, puis en se concentrant, il arrive a faire remonter de sa mémoire des images de sa mère :
Parcourant les galeries des égouts, il en repère même un petit donnant un accès à une salle. Puis il revoit cette même salle mais part le regard de son père. Il y a beaucoup de chiens très maigres et son père les soigne avec tout l'attention qu'il peu leurs procurer, il sent un grand amour pour ces animaux. Là, il repère dans un coin de la salle une petite grille mal attachée.

Le gamin fait signe aux autres de reculer, il leur fait comprendre qu'il a une idée derrière la tête. Il leur fait comprendre qu'ils devraient attendre son signal avant

d'attaquer.

Il remonte le chemin qu'ils venaient d'emprunter pour s'arrêter au pied d'un pilier, là, il dégage à son pied quelques cartons et défait la grille et se glisse dans le petit conduit. Arrivé de l'autre côté, il fait bien attention a ne pas effrayer les chiens, bien au contraire il communique doucement avec eux, il demande à pouvoir communiquer avec leur chef. C'est immense chien de plus d'un mètre au garrot pour 100 kg , des images de ce chien, à l'époque où il était un chiot se superpose à travers les souvenirs de son père. Le gamin entame alors un conciliabule avec le berger d'Anatolie.

Il lui fait comprendre qu'il est le fils de la personnes qui l'a élevé, même s'il ne l'a pas connu, il lui reste en mémoire des image du bonheur qu'ils ont vécus ensemble.

Conflit : convaincre le chien alfa de retourner la meute contre leurs maîtres. Échec : Le mâle alpha ne peut pas se permettre de perdre la face devant ses congénères en laissant partir de la viande fraîche, surtout qu'il n'y a qu'une mince grille a arracher, le gamin devra s'enfuir par le tunnel s'il voudra leurs réchapper, sans parler qu'il sera poursuivit et que les chiens remonteront sa piste jusqu'aux autres..
J'utilise :
- (Nature) Je communique avec les animaux et ils font ce que je leur demande. (Pouvoir)
- (Mémoire) Des souvenirs de mes parents refont surface.
Lance 2d12
8
8

Je ne peux pas me permettre de perdre ce conflit, je décide donc de jouer mon pouvoir a fond. Je transforme les 8 en dés de sacrifice ce qui me donne deux dés de sacrifice.

Si je veux que les chiens me viennent en aide, à la demande de l'alpha, je doit laisser le passé au passé : comprenant que je doit perdre les derniers liens avec mon père, une larme coule sur ma joue. Mais ce n'est pas tout, il veut que je lui sacrifie l'oiseau bleu en signe d'allégeance, malgré tout ce qu'il représente pour moi.

Je perds : - (Mémoire) Des souvenirs de mes parents refont surface.

et - (Société) Je peux parler à travers un oiseau.

Je lui explique mon plan, une troupe de chiens va suivre la souris jusqu'à mes compagnons pendant que j'irais ouvrir la grille aux chiens les plus gros, nous n'aurons plus qu'a aller jusqu'à la grande salle où il s'en prendront aux princes noirs.

Fin de mon instance.

Le Chasseur :

Alors que le gamin s'évapore dans la nuit sans fin qui hante les couloirs de ce lieu maintenant maudit, une idée commence à germer doucement dans l'esprit du Chasseur.
Le seul moyen pour eux de survivre est de créer une grande confusion et de profiter de l'effet de surprise engendré pour agir. Et même ainsi, une fois de plus, le Chasseur à l'impression de jouer sa vie sur un lancer de dés.

Fouillant au fond des poches de son grand manteau d'un vert tellement foncé qu'il en devient presque noir, il en retire une petite boite d'allumettes.

Il en retire une des dernières encore inutilisée et s'approche de la tenture derrière laquelle ils se cachent avec le Voyageur et sa dame, attendant fébrilement le signe annonciateur du Gamin pour craquer son allumette, pour déclencher une enfer de feu sur les pauvres diables se trouvant de l'autre côté !

Lance 1d12
4-Corruption

(Corruption) Je vais purifier ce monde par le feu !

Une lueur enfle dans mes yeux en anticipation du brasier que je vais libérer sur ce monde.

Fin de mon instance.

Le Voyageur :

Le Plan est donc en place. Au signal du Gamin, la meute se met en branle sauvagement et se jette sur ses maîtres surpris !
Le Chasseur en profite pour mettre le feu à la tapisserie, ajoutant à la confusion et au chaos !
Le Voyageur va donc remplir sa part et foncer dans le tas pour récupérer la fille sur l'autel et ensuite passer à la caisse et dérober le Graal au Maître de cérémonie.
Il profitera de son terrible nuage de mouches pour effrayer les ennemis mais aussi pour dérouter les éventuels coups qu'on lui porterait…
Une fois ces simples formalités remplies, il fuira en bonne et due forme avec sa bande dans le dédale des couloirs.

Réussite: le plan se déroule comme prévu. Échec: Il y a un couac dans le plan et le groupe se trouve en mauvaise posture, en plein repère des Princes Noirs... Je jette 3 dés: bourreau des cœurs + chevalier de ces dames + les mouches

Exécuter le Plan

Lance 3d12

11

7

7

Je vous laisse jeter des dés si vous le désirez et puis je conclus mon instance.

Le Gamin Crasseux :

Le gamin arrive sur le dos de l'énorme chien, dirigeant la meute pour foncer le plus vite possible en direction du roi.

J'utilise - (nature) Je communique avec les animaux et ils font ce que je leurs demande. (Pouvoir)

Lance 1d12

(2): Total = 2

Le Chasseur :

Je vais utiliser ma phrase spécialement crée pour l'occasion :
- (Corruption) Je vais purifier ce monde par le feu !
Lance 1d12
10-Amour

Le Voyageur :

Avec le dé de sacrifice donné par le Gamin, cela nous fait donc une belle victoire et je vais prendre le sacrifice pour virer ma sale odeur...

Le plan se déroule donc sans aucun accroc. Qui plus est le Voyageur profite de son bref passage par l'autel sacrificiel pour subtiliser des huiles et encens parfumés. Alors qu'il coupe les liens de la prisonnière d'une main, il s'asperge vigoureusement d'huile afin d'éliminer son odeur infecte...
La bande s'échappe ensuite par les couloirs, le Gamin toujours sur le dos du mâle alpha. La troupe a le sourire aux lèvres alors que les flammes de l'Enfer se déchaîne derrière eux et que les Princes Noirs poussent des vociférations et des cris de douleur.

Après une petite heure de course et de moments plus discrets pour éviter les patrouilles, le groupe se retrouve à l'air libre. La nuit est tombée.

Fin de mon instance

Le Gamin Crasseux :

Je ne sais plus si je dois moi aussi sacrifier une phrase.

Le Molosse les mène à travers la ville, s’arrêtant régulièrement pour renifler et leurs faisant faire des détours régulier.
Bien sur qu'il est hors de question de s'arrêter. Même si le gros de nos ennemis sont occupés a penser leurs plaies, quelques escouade patrouille à la recherche des impies.

Depuis que le gamin est sortit des tunnels, il semblerait qu'il ai changé, il est encore plus renfermé. Et puis, vous avez du mal à comprendre ce qu'il s'est passer avec l'oiseau bleu, dès que vous essayez d'en parler, il vous lance un regard froid.

Bientôt le groupe vois se dessiner les contours de la cathédrale de hommes en blancs.

Lance 1d12

8-Religion

À force de communiquer avec le molosse, ce dernier lui explique la religion des princes noirs. Cette dernière est à l'opposé de ce en quoi il croit, mais avec la perte de son lien avec sa mère, celle des souvenirs de ses parents et les histoire que lui avait raconté le voyageur, le gamin finit par croire que tout ce qu'il a fait jusqu'à présent et qu'il fera dans le future était guidé par un dieu tout puissant, que ce dernier a un destin pour lui.

J'écris : (Religion) Dieu guide mes pas et me protège.

Le Chasseur :

La cathédrale parait le meilleur refuge.

Sa présence à travers la brume, sa taille majestueuse, son aura bienveillante, tout attire les voyageurs épuisés et poursuivi par un mal plus grand que tout ce qu'ils avaient pu imaginer.
C'est à bout de force qu'ils franchissent la porte gigantesque dans un bois tel qu'il n'en existe plus depuis des siècles, depuis avant ...

L'ombre et la fraîcheur les accueillent. Le silence et une sensation de bien être aussi et tout au fond d'eux un léger malaise d'enfreindre un tel lieu. Personne n'est présent et ils se dirigent rapidement vers les petites alcôves se trouvant à l'arrière du bâtiment emprunt de sainteté puis des couloirs encore plus étroits et finalement se retrouvent dans des catacombes presque similaire aux galeries puantes des princes noirs tout en étant totalement à l'opposé.

Ils finissent rapidement par se perdre et acquièrent rapidement la certitude que si même eux ne savent pas où ils se trouvent, personne n'arrivera à les retrouver.

Lance 1d12

2-Mémoire

(Mémoire) Je disparais dans les ombres.

Tout comme je me perds dans les couloirs, je me perds moi aussi, oubliant qui je suis, où je suis et pourquoi j'y suis. Oubliant même ce que je suis, que je suis en vie.

Fin de mon instance.

Le Voyageur :

Une fois le calme assuré, le Voyageur forme un conciliabule rapide avec son groupe.

Bien nous avons retrouvé le Graal en question et nous avons même réussi à sauver Margaux des griffes de ces psychopathes.

À ces mots, l'expression de la jeune aveugle se fait plus froide et sombre tandis que Margaux pousse un petit rire cristallin...

Je propose à présent que nous retrouvions les hommes en toges blanches pour leur remettre leur relique et qu'ensuite on reprenne notre route vers l'Est, on peut prendre Margaux et le chien avec nous pour la suite. Ça va à tout le monde ?

J'attends de voir si on a un conflit ici avec vos avis sinon je poursuis mon instance.

Le Gamin Crasseux :

Si on leur rend le Graal, y'a pas de raison d'avoir d'ennuis, à moins qu'ils ne veuillent aussi récupérer Margaux.

Le Chasseur :

C'est ok pour moi.

Le Voyageur :

Lance 1d12

1-Folie

(Folie) Je désire voler à tout prix.

Le groupe de héros rapporte donc le fameux Graal aux gens en toges blanches et ces derniers, pour les remercier, veulent réaliser le souhait du groupe. Le Voyageur prend donc la parole:

« Voyez vous braves gens, il y a de cela fort longtemps je n'arpentais pas ces terres souillées, par mes pouvoirs immenses je pouvais m'élever dans les airs et évoluer dans les hautes sphères. Nous vous laissons donc quelques jours pour nous permettre à mon groupe et moi même de pouvoir voler à nouveau ! »

Les vieux barbus se regardent interloqués, se frottent le crane, discutent à voix basse. Puis le plus jeune d'entre eux annonce avec un sourire malicieux.

« Bien, Envoyés de Dieu, il sera fait comme votre bon vouloir. »

Après une semaine de travail intense du cote des villageois et de bombance du coté des héros, la ville de Reims est fière de présenter une montgolfière géante, réalisée a partir de tissus divers et varies, alimentée par une antique bonbonne bleue. Tout le monde s'est réuni devant la cathédrale pour le départ des Héros.

« Bons vents à vous, envoyez nos salutations à Dieu. »

Elle voilà le groupe qui décolle ! Retrouvant ses instincts d'oiseaux, Le Voyageur prend les courants ascendants, descendants, latéraux et autres et le voyage vers l'Est se passe bien. Le monde forestier est si étrange vu de la haut ! Après quelques heures, la bonbonne s’épuise et le groupe atterrit dans une clairière, retrouve ensuite un chemin qui indique la direction de Nancy : 5 km.

Le Gamin Crasseux :

Lance 1d12

8-Religion

(Religion) Je dois rendre gloire à Dieu.

Pendant tout le voyage, le gamin passe son temps à prier, il se mur dans un silence profond, ne continuant à communiquer que pour faire ce que l'on lui demande. Même avec le chien, il ne semble pas beaucoup discuter.

Arrivé devant le panneau, il s'agenouille et prie encore une fois, l'espace de deux ou trois minute.

Puis ils peuvent enfin prendre la route. Pour une fois, le chemin est plutôt calme, on croise même quelques champs et des fermiers au travail. En arrivant sur la ville,elle s'avère majestueuse et florissante.

Fin de session, je laisse le Chasseur enchaîner.

Le Chasseur :

Nancy la belle, Nancy la sauvage.

Ces bâtisses torturées mêlant pierres d'antan et arbres gigantesques sont un mélange d'attrait et de révulsion devant ce mariage hors norme.

Dans ces ruelles aux pavés déformés et déchaussés, les rares âmes de sorties en ces heures matinales arpentes à pied les sombres passages apparaissant et disparaissant à chaque détours et recoins d'ombre.

Nul ne les arrête, nul ne les interpelle, nul ne les regarde même. Déboussolés, fatigués, silencieux, les voyageurs se dirigent directement vers le lieu attirant depuis des temps immémoriaux les nouveaux arrivants en ville : l'auberge de la place Stanislas, dernier édifice rappelant les gloires passées.

Lance 1d12

5-Égrégore

(Égrégore) Je vois les ombres maudites du passé arpenter les lieux du pas du condamné.

Embrassant une dernière fois l'immense étendue de la place, comme en jachère d'herbes pourrissantes, de pièges de boue mouvants, de lierres serpentant mais surtout de fantômes fluctuants dans l'air frais matinal, je détourne rapidement le regard et pousse la grande porte en bois me rappelant une autre porte, un autre lieux, un autre temps, si proche et pourtant déjà s'effaçant de ma mémoire.

Fin de mon instance.

Le Voyageur :

Alors que le groupe pénètre dans l'auberge, les fumerolles d'opium envahissent les narines. D'autres parfums capiteux, de femmes de petites vertus, flottent dans l'air : musc, rose, lilas…

L'auberge est vaste et drapée de rouge, fortement illuminée par une multitude de bougies, ampoules, feux de cheminées au nombre de trois. Des hommes avachis à même le sol et dans des hamacs repartis a diverses hauteurs de l'établissement colonisent le lieu comme des mouches prises dans des toiles d'araignées. Les "araignées" sont fort peu vêtues pour la plupart: porte jarretelles, boucles d'oreilles, frisettes dan les cheveux. De tous les ages, ces femmes évoluent dans un silence quasi religieux portant un baiser ici, une pipe d'opium là.

Observant tout ce ballet depuis une balustrade en bois perdue dans les ombres et les fumées, un jeune homme fort beau, vêtu en chevalier avec cote de maille et gantelets, semble analyser, tel un dieu au regard mauvais, ses créatures évoluant dans un monde inférieur. Son regard d'acier s'arrête sur notre groupe et sa mâchoire dure se contracte encore plus, il disparaît dans les ombres, sûrement pour atteindre un escalier qui le mènera jusqu'à nous…

Le Voyageur croit comprendre que toutes ces femmes sont ses prisonnières et ceci ne peut être toléré ! Il saisit par le poignet l'une des filles de joie qui passe à sa portée et lui demande de sa voix langoureuse :

« Excusez-moi, gente dame, êtes-vous toutes retenues en ces lieux contre votre volonté ? »

Conflit: la fille répond. Échec: la fille ne coopère pas et donne l'alerte Le Voyageur utilise le bourreau des cœurs te e chevalier de ces dames: 2D. J'attends de voir si vous m'aidez.

Le Gamin Crasseux :

C'est plus que ne peut en voir le gamin, il se met dans un coin et se met à prier.

Non, tu n'auras aucune aide de la part du gamin.

Le Voyageur :

Faire répondre la fille
Lance 2d12

6

2

Après toutes ces escapades, le nuage de mouche qui suivait Le Voyageur avait déjà quelque peu fondu et les dernières survivantes le quittent définitivement en allant se brûler les ailes dans les flammes de bougie, à moitié ravagées par les vapeurs d'opium... Se sentant libéré de ses dégoûtantes compagnes, Le Voyageur se sent à nouveau l'âme du séducteur complet et s'empresse de ravir un sourire suivi d'une caresse auprès de la jeune demoiselle qui lui répond :

« Vous savez, Jacques peut être méchant parfois mais au moins il nous protège de l'affreux Cyclope de pierre qui vit au centre de la place... »

Et sur ce, elle disparaît pour rejoindre un client. Quelques instants plus tard, le fameux Jacques arrive au rez de chaussée, la main sur la garde de son épée :

« Que désire cette compagnie ? M'apportez-vous ces femmes ? (il désigne l'aveugle et l'ancienne prisonnière) Quel est votre prix ? »

Fin de mon instance.

Le Gamin Crasseux :

Le gamin se place entre Jacques et les filles, le molosse à ses côté. Bien sur, il ne dit mot mais son regard est peu plus parlant. Jacques sourit au gamin et d'un signe du bras lui montre qu'il comprend.

Comme il ne peut pas vraiment nous dans le hall et que notre groupe n'est absolument assortit avec sa clientèle habituelle, il nous accompagne dans une pièce isolée située plus bas. En guise de fenêtre, il n'y qu'une petite lucarne qui ferme mal et en guise de mobilier, une vielle table basse entourée de quatre paillasses en piteuse état.

En réponse à nos regards outrés, il nous fait bien comprendre que sa porte est ouverte si nous pensons pouvoir trouver autre chose dans le coin. En plus de cette pièce pour la nuit, il nous propose de quoi nous rafraîchir et restaurer contre une somme bien rondelette.

Nous ne pouvons pas vraiment faire les fiers et effectivement le repas servi est loin d'être un repas de roi, mais il est suffisant pour nous restaurer.

Étant extrêmement fatigué par la marche et les piqûres d'araignées qu'il supporte sans broncher, le gamin s'endort sur les genoux de la belle Margaux, avant même la fin du repas.

Ses cauchemars tournent sans cesse autour de Margaux et de l'entité qu'il appelle son dieux, son âme éprouvée entre un amour naissant pour la jeune fille et la dévotion pour son dieux, son moi profond lui remémorant le parfum suave de la belle alors que son esprit ne veut qu'imaginer l'odeur parfait de l'être éthéré.
Lance 1d12
10-Amour

(Amour) Le gamin s'éprend de Margaux.

Le Voyageur :

Je lance donc l'ultime conflit de masse.

Le Voyageur médite sur toute son histoire en fumant une pipe d'opium. Sa violence, sa servilité, son amour des femmes, ce dieu qui l'attend peut être la bas dans l'Est. Il aura vu la beauté de la vie comme sa plus noire crasse et ses

avilissements... Il médite en contemplant cette fameuse carte sur sa jambe, cette carte qu'il l'a guidé mais également fait tourner en rond, en bourrique parfois. Peut être qu'il n'y a pas de Dieu au fond la bas, peut être que le seul dieu qui existe se trouve en chacun de nous et qu'il nous revient de décider s'il sera bon ou mauvais... Il revient à chacun de nous d'altérer le monde qui nous entoure pour en faire quelque chose de meilleur ou de plus mauvais, nous ne pouvons être de simples Voyageurs qui passons sans nous arrêter, disparaissant à l'horizon et de la mémoire des gens que nous avons croisés... Le Voyageur décide d'agir ici et maintenant, il ne veut plus remettre sa vie au lendemain, dans l'attente de ce dieu peut être imaginaire.

Son genou se met à saigner... Serait ce un signe ? Il regarde sa tribu endormie, assoupie. Ces femmes fragiles dans un monde hostile, elles ont besoin d'un protecteur, pas d'un maquereaux qui les saigne quand son humeur est noire...

Le Voyageur se lève donc et se rend telle une ombre à l'étage pour assassiner Jacques, libérer ces femmes et ainsi leur rendre leur liberté. Il a prévu quelque chose de spécial pour assassiner Jacques, un chant du signe, un dernier vol, une chute et puis le silence.

Objectif: assassiner Jacques en agrippant et sautant par la fenêtre avec lui ! et ainsi libérer toutes les filles, Échec : Jacques le tue et dans le conflit, un chandelier tombe, mettant le feu à l'établissement. Jacques, furieux, va trouver le reste du groupe dans la cuisine pour se venger de cette trahison alors que l'Enfer se déchaîne...

Le Voyageur fait tapis: la carte lui a révèle son ultime mission, il est le chevalier de ses dames et un bourreau des cœurs (de nombreuses femmes vont pleurer sa disparition) et il a toujours voulu voler...

Lance 4d12

2
10
4
9

On entend donc dans la nuit le début d'une lutte suivi d'un fracas tonitruant, une pluie de verre tombe dans la rue suivie d'un choc sourd... Quand les gens, encore assoupis, sortent peu à peu sur la grand place de Nancy, ils peuvent contempler

deux corps enlacés, éclatés sur le pavé, dans une marre de sang et de boyaux... Les femmes choquées se mettent à hurler, ce qui réveille peu à peu Le Gamin, Le Chasseur, Margaux, L'Aveugle, Le Molosse...